

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年6月20日
51
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
城中熱點即時專訪
SCEI眼中的香港遊戲傳媒
誠意推介
生化危機三步曲
《生化危機》+
《生化危機 II》+
《RESIDENT EVIL》
PlayStation版VIRTUAL ON
《ARMORED CORE》不容錯過！
機迷注目 勁作回歸
拳皇'97有啲乜？
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
隨刊附送・不另收費
請向書報攤索取
PlayStation
《皇牌空戰 2》
《祖尼狄卡之貓》
《BOUNTY SWORD FIRST》
SEGA SATURN
《遊戲天國》
《GROOVE ON FIGHT》
《THREE DIRTY DWARVES》
街機
《MAXIMUM FORCE》
《VAMPIRE SAVIOR》
大堆頭・大攻略
新作超速遞
《魔劍美神》
《龍之戰士 III》
《超光速GRAN DOLL》
《MARVEL SUPER HEROES》
《FINAL FANTASY TACTICS》
《GUNDAM THE BATTLE MASTER》
《LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE》
© 1992 STUDIO ALEX/ GAME ARTS © 1996, 1997 角川書店 / GAME ARTS/ JAM 人物設計 窪岡俊之



PS-33P ArcadeREX/PS-33S WonderStick

- PlayStation 及 Sega Saturn 格鬥大手掣
- 8個獨立連射按鍵
- 慢動作控制
- 重金屬底板加強穩定性



PG-31SP GUNZ

- PlayStation 及 Sega Saturn 兩用自動上彈光線槍
- 可選擇於5、10或15發後自動上彈
- 亦可如一般光線槍操作，不作自動上彈



PG11S/21P GUNZ

- 自動上彈功能光線槍
- 5、10或15發後自動上彈
- 可如一般光線槍操作，不作自動上彈
- 備有PlayStation 及 Sega Saturn 型號可供選擇



PS-72C Psychopad III / PS-32N Psychopad K.O.

- 多功能格鬥大手掣
- 備有十對一設定功能，按制一次可出絕招
- 4組自設記憶組合(Macro)，可儲存不同人物或不同遊戲之設定
- PS-72C Psychopad III 一機兩用，可用於PS/SS
- PS-32N Psychopad K.O. 一機三用，可用於PS/SS/SNES



VHF —— 1 2 3 . . . 5 . . . . . . 6 8 10 12 —— CH
UHF —— 21 30 . 40 . 50 . 60 . 68 —— CH

新產品情報：



N64記憶卡已於4月份面世，備有原裝及原裝之4倍容量兩款型號以供選購



TUNING





ACT·LABS™

MAX THE EXPERIENCE

http://www.actlab.com

H.K. Distributor: **Wonder Star Corporation Ltd.**
Shop 3 & 5, Basement Whampoa Internet Zone, Home World, Site 12 Whampoa Garden, Hung Hom, Kowloon
Tel: 2764 8002 Fax: 2774 0806

Singapore Distributor: **Relialogic Corporation Pte Ltd.**
Blk. 231, Bain Street, #02-25, Bras Basah Complex, S180231 Singapore
Tel: 65-338-7728/7729 Fax: 65-3386865

SCEI眼中的香港遊戲雜誌

自從4月SCEI派員來港會見過多份本地有刊登遊戲的雜誌以來，多個本地遊戲專欄均議論紛紛，本刊於是就這些論點，向SCEI提出質詢。到底經過這次訪問之後在SCEI眼中本地雜誌是甚麼模樣的？該公司對本地遊戲傳媒今後將抱甚麼態度？以下便是SCEI亞洲計劃室的回覆。

Sony Computer Entertainment Inc.（以下簡稱SCEI）1996年12月開始於亞洲四國推出「PlayStation」（主機／軟件），而實行有關業務的一切事宜的，就是我們亞洲計劃室。

現在我們所製造、發售的遊戲軟件均有商標權、著作權及肖像權等知識產權存在，在撰寫有關的報道（指牽涉到知識產權的部分）的時候，都必須作事前檢查，即是必需要得到版權持有者的許可（LICENSE）。

SCEI是「PlayStation」制式在亞洲地區的唯一發行者（PUBLISHER），因此在亞洲地區有代表各開發「PlayStation」軟件的軟件製造商的地位。

現在我們所認識的香港遊戲市場狀況是硬件／軟件的改造品和翻版貨橫行，而雜誌業界方面，很遺憾地我們很難說他們是在報道已取得著作權持有者的許可的情報。我們對於這種狀況並不歡迎，我們認為最終都需要加以竭止。

我們認為所謂媒體與製造商之間的互相信賴、互惠的原則，是指各媒體機構在刊出作品的時候，執行正式的手續，必定取得版權持有者的許可，而同時，製造商方面亦需要向媒體機構提供最大限度的情報。

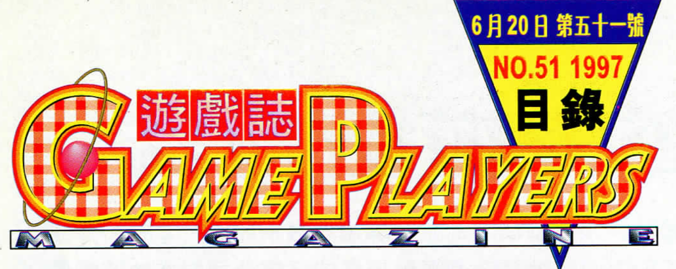
我們認為坊間指雙方（媒體與製造商）通過雙方向交換情報來遵守著作權者的權利、提供正確情報的這種關係為「正規關係」的話，稱為「認可」、「公認」並不恰當，應說成「"Partnership Magazine" We work closely with SCEI to respect and promote copyrights of game products.（『合作雜誌』，我們與SCEI保持緊密合作以尊重及提倡遊戲產品的版權）」。

我們是在4月訪問各公司的，及後我們向各軟件製造商介紹《GAME PLAYERS》及《GAME WEEKLY》為代表香港的遊戲雜誌。當時，SCEI對該兩公司說明了撰寫「PlayStation」（硬件／軟件）時的確認事項，而且得到對方同意，並就該內容交換文件。現在我們開始跟這兩間公司進行交往，是視他們為我們在香港的活動上的重要伙伴，而對於重要的伙伴，我們是會在盡可能範圍內提供情報的。今後，我們不單只會提供情報，還打算在「PlayStation」方面為他們提供只有SCEI才能提供得到的好處。

以上簡短的內容，是我們SCEI給香港遊戲迷、媒體的訊息。

6月20日 第五十一號
NO.51 1997

目錄



機種

3DO — 3DO	NEO・GEO — NEO・GEO
AD — 街機	PC ENGINE — PC ENGINE
NINTENDO — 任天堂	PC — PC 個人電腦
PC-FX — PC-FX	PlayStation — PLAY STATION
GAME BOY — GAME BOY	SUPER NINTENDO — 超級任天堂
GAME GEAR — GAME GEAR	SEGA SATURN — SATURN
MEGA CD — 世嘉 CD	NINTENDO 64 — NINTENDO 64
DRIVE — 世嘉五代	

遊戲性質

ACT 動作遊戲	SOC 足球遊戲	SPT 體育遊戲
FIG 對戰格鬥遊戲	RAC 賽車遊戲	SLG 戰略／模擬遊戲
RPG 角色扮演遊戲	STG 射擊遊戲	SRPG 戰略角色扮演遊戲
AVG 歷險遊戲	PUZ 智力遊戲	ARPG 動作角色扮演遊戲
TAB 桌上遊戲	MOV 電影	VCD VCD
EBOK 電子圖書	ETC 其他遊戲	

其他


雙打

對應光線鎗

MPLY 多人參與


對應 ANALOG 控制桿


對應滑鼠

不適合十八歲以下人士


對應軟盤


MEM 需記憶卡／有記憶進度功能

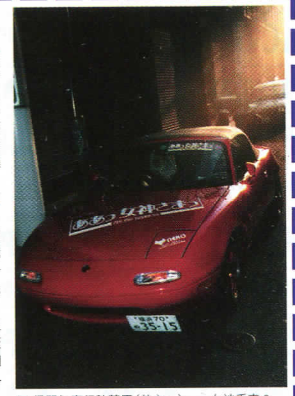
LNK 通訊對戰

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.－地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓－電話／2380-2223－傳真／28662168－電子郵件／cineaste@glink.net.hk ◆責任編輯／米奇 ◆編輯部／赤目黑龍、ARES LEE、阿三、KOTARO、八神健、TAZ、HAJIME、ABO ◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健 ◆封面設計／子濃 ◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY、FION、佐治 ◆特約筆者／SPYDER、死神之黃昏、粉擦 ◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉 ◆特別計劃／ZACKY WOO ◆廣告部／NELSON CHAI-電話：2511-8208 ◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD. ◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司 ◆發行／德強記書報社-地址：九龍長沙灣通州西街1064-66地下B座-電話：2720-8888

遊戲索引 （本索引以遊戲種類及筆畫排序）

編者話

熱到燒機嘅米奇話



■ 得閒無事行秋葉原（其之一）——女神香車？

◆「我要……我要……我要××～」我第一次對哩個冷氣機廣告咁有共鳴……如果唔係有新入米奇大家庭嘅流動堡壘，真係唔知點做嘢好。

◆《SENTIMENTAL GRAFFITI》各位女主角嘅CD頭三隻經已到港，旺角賣到舊半，實在買唔落手。不過，H？V只賣130，「給」滿印仲可以換多隻，所以……唉……（致經已買咗嘅同志：哩套碟收埋咗啲特別電話留言，冇聲都唔好換碟住呀）

◆今期係回歸前最後一期，一直做開娛樂趣味刊物嘅米奇多口講番句對未來嘅感想：「玩下啫，唔駛咁緊張。」

◆今期本來想介紹隻《太平洋之嵐》，但係一開GAME就發覺只係用得日軍，仲有個發神經嘅進攻美國MODE。雖然《遊戲誌》主要介紹日本GAME，但始終係中國人嘅雜誌，所以一致通過——乜有出過隻咁嘅GAME咩？（REMEBER天津光榮！）

◆臨收筆前見兩單料，不得不報，一是上期介紹過嘅《貝爾斯坦強盜團》續編《續．貝爾斯坦強盜團》原來已於6月9日出版嘅《COMIC DRAGON》大結局。另一單料就係ELF個HOME PAGE終於有嘢睇，地址係「http://www.elf-game.co.jp」，得閒睇下啦。

因為冇女友、只好努力工作的J.J話：

從前有一位地主，他交了一塊農田給一個農夫開墾，這位農夫很努力的工作，雖然是比預計的時間稍遲，但確實是種出了很好的農作物，農夫自己很開心，地主亦因滿意他的表現而額外打賞了這位農夫。

到了第二年，地主覺得可以再用這位農夫，於是叫他再去種這塊田，本來這應該是很容易的事，農夫這次亦提出了不少有用的計劃，只是他認為自己一定應付得來，於是每天只坐在田上幻想豐收後的事，遲遲也未真正去動手工作，結果地主要另外找人幫他耕種，但這塊地今年的收成似乎已可預計……

每個人一生之中也會遇上很多機會，但處理方法卻是因人而異，在下不否認有極少數天才可以只付出很少便得到很大回報，但自問並非這種人，因此自己會選擇盡力去做的方法，那麼即使失敗亦不會覺得遺憾。

以上是在下對於工作的看法，至於那篇童話則是寫給自己看、用來警惕自己的，若是閣下看了之後感到不安的話，在下只有深表歉意……



喜怒哀樂同時出現的赤目黑龍話

天呀！OVA《CYBER FORMULA SAGA》之中的賽車竟然會「四驅化」？對了！這是鐵一般的事實，在97年的7月左右，日本方面便會開始推出《SYBER FORMULA SAGA》的「四驅系列」，而最先推出的是「ν ASURADA」和片中加賀的新車，而售價只是600日圓，相信到港時最多也只是要40元左右，又要買車了！

可惡！《超級機械人大戰 F》竟然突然宣佈延期發售，嗚…嗚…黑龍知道要出這遊戲時真是非常的雀躍，等呀等，等呀等，本來以為在7月25日便可以玩到這遊戲了，不過……嗚嗚，又要再等了，8月底，是8月底，又要再多等一個月的時間了，這個月真是非常難過呢！

好呀！《CYBER FORMULA SAGA》竟然又出遊戲，今次是在PlayStation之中，當然，黑龍非常希望這「RAC遊戲」不會像「超任」那樣不濟，而且最好是和OVA版一樣的有逼力，賽車場面夠氣勢，否則便真是可惜了。

人生究竟代表甚麼呢？工作？遊戲？又或是其他的東西呢？黑龍也不大瞭解，因為現在黑龍也非常迷惑，近來的工作壓力實在非常的大，令黑龍的身體變得非常差，而且同時亦令黑龍的心情非常惡劣，有很多人也覺得黑龍變了許多，WELL……其實黑龍也知道自己變了許多，不過，是否只是大家表面上看到的轉變呢？當然不只那麼少，工作的壓力、四周不如意的事，已使黑龍變得有點失常，回到家中，老是輾轉反側，不能入睡，精神更是差得不能再差，至於改變，有時候人到了不同的位置，總得要有些變化，黑龍亦希望身邊的朋友能體諒一下黑龍的「必要改變」，因為這也是「為世所逼」呢！

我是小健健話：

WELL，大家好，我的名字是小健健，亦是當年那位混蛋編輯KAN的「另一個性格」，唔，之不過此君暫時已給我收服，短時間也不會出來作惡。（喂，你在說甚麼呀？我在這裏啊！你這個小混蛋，別在我面前胡扯！喂喂，我還未…說…）

最近看編者話這框框，真是越來越各有風格，有的答信、有的寫遊記、又有人寫大字報，更加有個日本細碟流行榜啊，WELL，真不可思議。

最近返回編輯部，新奇古怪的事亦是一天比一天多的，好像黃昏哥哥的「離奇杯麵變杯麵包裝紙」、小健健變身寄生獸之謎，還有晚上的「小強運動會」、「吉水」與「機動戰士」之間的關係等等，都可以証明《遊戲誌》繼續是一個怪人集中地，而且不可思議的事，還是一天比一天多啊。

迎接回歸的福田君話 Ver.2.0——

實在太好了！就快回歸了！在下所指的當然不是大家心想的回歸啦，不過點都好，總之就係好啦~~~~！回說這幾天的天氣差得很，落雨落到落狗×咁，令人討厭之極，事關福田就唔多LIKE帶遮出街，BECAUSE（1）去機鋪容易賴低（2）去食飯容易賴低（3）去口△×○容易賴低<即係話好易唔見遮啦！>算吧，秋天快啲嚟吧！冬天快啲嚟吧！新年快啲嚟吧！講開又講，小弟終於出咗電話喇，不過聽佢嚮嘅機會就少之有少，多數都係自己玩轉RING聲（多無聊！），希望哩個月可打足100分鐘就好喇。CD收獲方面，除咗買返幾隻平嘅舊碟之外，當然仲買咗hitomi嘅《problem》啦，咪走寶呀老友（引用「賣旗先生」嘅話：hitomi响《GO TO THE TOP》MTV嘅低胸裙打扮真係「索」）。記住呀，6月尾7月頭有LINDBERG、相川七瀨、PUFFY雙妹嘜、POCKET BISCUIT等正碟，再加埋黑夢，殺死我好過囉，$$$$$$$$。

臨時追加：MS已買了MD，咁幾時買手電呢？？？

山寺良牙歸家七日之旅（其之八／最終回）——



歸家之行的收獲？（八）——原宿火車站外貌

二月十四日，情人節，本人清晨便要起身，皆因要趕乘5時58分從池袋車站開往成田機場的「成田EXPRESS」，幸好於列車出發前三分鐘趕及，否則便非常「大鑊」，在機場CHECK IN後，便上飛機回港，雖然有些依依不捨，但因為工作關係也別無他法，再見了，本人的家鄉，總有一天會再回來！

回到香港後幸好母親大人來接機，否則那22枚影碟及超過40枚CD便很辛苦的運回家。

編者話

少年阿三真實告白第十三話——

祝福「遊戲誌」各位好同事，工作順心順利。
祝福天草四郎時貞的腳傷「全」癒，順心順利。
祝福在家千日好的小貓貓，搵食順心順利。
祝福小文文心情開朗，建立玩具王國大業順心順利。
祝福433蜜運亨通，大考試大成功，順心順利。
祝福DICK的銀行業務大展鴻圖，順心順利。
祝福上山下鄉的阿寶，勤政愛民，一切順心順利。
祝福董建華從善如流，大小政務順心順利。
祝福小苑子心情靚靚人靚靚，每事都順心順利。
祝福蒙妮坦的大婚準備，順心順利。
祝福自己，凡事順其自然，順心順利。

掛住LITTLE GIRL之餘仲掛住一個男人嘅ZAC話

有朋友説尾崎豊的《OH MY LITTLE GIRL》是一首很慘的歌。但據我所知，這首歌卻很LUMB。現在我將它的歌詞直譯如下（反正XICO都叫過我譯……）：

「在這樣嘈雜的街中佇立着的妳，是一個弱小怕冷的愛哭女孩。妳一邊哼着街頭的LOVE SONG，一邊向着我微笑。冰冷的身軀輕輕的靠過來，向我央求一吻。OH MY LITTLE GIRL，我會給妳溫暖啊。OH MY LITTLE GIRL，即使如此，我也愛妳。OH MY LITTLE GIRL，我們在黃昏中肩並肩的走着。我永遠永遠也不會離開妳的。輕撫着妳的秀髮，呆呆的望着妳。在我臂彎中的妳，以甜美的聲音天真地笑着。OH MY LITTLE GIRL，只有如此完美的妳。OH MY LITTLE GIRL，即使如此，我也愛妳。OH MY LITTLE GIRL，寒風在我們的身旁擦過。我永遠永遠也不會讓妳離開。OH MY LITTLE GIRL，我會給妳溫暖啊。OH MY LITTLE GIRL，即使如此，我也愛妳。OH MY LITTLE GIRL，我們在黃昏中肩並肩的走着。我發誓，我永遠永遠也不會離開妳。」

怎樣？不算慘吧？大家以後唱俾自己個LITTLE GIRL聽時，記得俾佢睇埋份中譯本啊。

又説其他：阿三所説的故事，令我想通了一些事情。但，小綿羊並沒有告訴我「牠」的想法……

早陣子造了一個夢。夢中我和拍檔去訪問一間位於廢墟中的咖啡店的店主。我問她為何在這種地方也會有生意？她答道：「只要是喜歡的，無論路途有多崎嶇，到最後也一定會走到這　來的。」我覺得她不是在説她的店子……

我搭了朋友（不是「括弧Y」）買鈴本史華寫真集及其他「RQ」產品，誓要令自己繼續坐立不安。但這位朋友幾時會搵我「交貨」呢(開始掛住男人……）？

我幾時會買到「診症室」個牌呢？

KOTARO話——

經過三天的風餐露宿後，好不容易才將手頭上積存已久的稿件一口氣做完，然而現在最想做的事莫過於回家抱頭大睡，所以請容許我啊！啊！啊………欠………Z…ZZ……ZZZ………

VC00970613電腦記錄

轉屬至這支「特殊攻略部隊」已有 日子，由於被病魔折磨了好一陣子，在一百二度的火炎中寫下的編者話竟忘了自我介紹，現在立即補回：

在下由今天（過去式）開始轉屬這裏的HAJIME少尉，由踏入這裏的一刻開始，已經有粉身碎骨的覺悟！請各位多多指教！（前事完）

由於剛轉屬的關係，還未能學得「中文輸入法」的技能（戰友們已3～4LV了！），加上對新工作的陌生，為戰友同胞們帶來了不少麻煩，在下實在非常抱歉！對不起！

還未能強化成全裝備型，在這段期間只有加倍努力吧！

繼「遊戲誌超級機械人大戰」後，現在正上映「星球大戰之帝國之影」……

在這段日子中收到了一喜一悲的消息：喜的是下期發放糧餉的日子將不必急着購入SS及其軟件；悲的是因為促使做項決定的《超級蘿白頭大戰F》發售日推遲了。

由於配屬的駐留地與傳説中的「紅眼睛暗黑龍」洞窟非常接近，不久前就目睹一宗「黃昏的死神屠黑龍記」（假題）的迷離事件幾乎發生。基於地理因素，相信此類情景再度發生的可能性並不低。

在與豪鬼的死鬥中，在下漸漸感受到《聖戰士登霸》中黑騎士拉帕昂所説的名句：「何日勝過翔？」的真義……不論他所駕駛的是甚麼機種，只要是他所操控的便有如「專用機」一樣……「那……那速度是一般機的三倍啊！」

唔唔……《VIRTUAL-ON 2》何時才面世啊！

胡胡……為甚麼那麼多人愛躲在建築物後面？

嗚嗚……要是建築物能破壞就好了！（忍着近一年多的怨念……）

記錄到此為止。

《VIRTUAL-ON 2》開發繼行應緩團團長

HAJIME少尉

MS話

◆今年的六月，真的有太多事情發生，令到很多人有不愉快的心情（包括自己在內）唉~~~不過不開心的事都是盡快忘記會比較好D，若是記在心中真的辛苦了自己呢！

◆終於買了MD了（註：不是受到引誘，只是自己本身的必需品），不過發覺有很多歌要錄，不知要買幾多隻MD才足夠呢？（起碼十隻以上……）

◆近來行過一些賣砌圖的店舖，終於找到一盒GUNDAM 0079的砌圖，而且價錢倒算合理，結果不用説將它買下來，唉！又是它——GUNDAM（不過算啦！因為真的很正呢！）。

◆已經很累了！想不到有甚麼好寫，就此罷了！

星戰奴隸獸TAZ曰：
NEVER UNDERESTIMATE DARK SIDE OF THE FORCE

OH！點解以前家人要帶我去睇星戰3部曲呢？正所謂細路唔知米貴，睇完D咁正嘅飛機大炮之後就緊係「紐買嘢」啦！此後X-WING、TIE-FIGHTER、黑武士等就成為我嘅人生目標。病況更一日比一日嚴重，目標直指超級恐怖巨型無敵貴價四足步行移動要塞坦克AT-AT，可惜「家中財力有限，最終不歡而散」。

而打後10年都間中有打吓游擊，買D古靈精怪大圖鑑同漫畫。出來工作之後，筆人工又進貢比「STAR WAR TRILOGY」嘅各種LD如CLV版、CAV版、闊銀幕版、THX版、同最激嘅「以為最後最正星球大戰三部曲收藏家CAV闊銀幕THX特別加長獨家訪問星戰之父佐治魯卡斯正式宣布製作星戰前傳三部曲但係上映日子遲過回歸祖國重要翻抄三套舊作重新推出片段版」，最後重要來3隻AC-3版。加上電腦嘅超級勁作X-WING、TIE-FIGHTER、DARK FORCE至今年嘅《X-WING VS TIE-FIGHTER》。抄到死吓死吓嘅新玩具系列POWER OF THE FORCE。重有MICRO MACHINE多到數唔到嘅小型玩具系列。童年無法實現嘅夢想終可實現了！（OH！NO！講得太多冇位出圖！）

處男下海的「小寶寶」話

一直認為寫編者話同寫雙週記無乜分別。好！今日我就開始寫《我的雙週記》吧！事先聲明，本人自中學以來寫週記從來俾MISS得啖笑，仲以為我神經錯亂叫了我入教員室做其心理輔導。所以各位看官，本文可能令人不安，有乜頭暈身熱在下恕不負責。LET'S START！話説某日遊手好閒無所事事做其只懂打機的社會XXXXX（填字遊戲，無獎），突然心血來潮，有如神明指引，撥電GPM詢問人手空缺等事宜，不料即約見翌日面試，後日上班，效率之快令人驚愕。（與筆者的同學比較之下，不過XXXXX。←GAME，無獎）今週正經點，下兩週再會。

PS：在下上班短短N日（N<5）內居然創下連壞兩台VIEDO PRINTER的世界記錄，真是人生一大失敗也，好彩大家不記小人過，在此本人保証絕對不犯同樣錯誤，否則下世抬唔起頭做人。



全城注目

拳皇'97

FIG 製造商：SNK 推出日期：1997年7月

2P AD

自1994年以來，《拳皇》系列在街機格鬥遊戲中已成爲機迷每年一度的期待作。到底今年會有哪些新人物登場呢？會有甚麼創新玩法嗎？

經過一年期待，SNK終於披露在《拳皇'97》中登場的角色，而操作系統上也作出修改。萬衆觸目的「KING OF FIGHTERS」大會快要揭幕了！

'97 特別隊



在傑斯的命令下，BILLY要跟山崎、BLUE MARY組隊參加KOF大賽，不過傑斯的真正目的，是要BILLY去調查八神庵。另一方面，受雇去調查山崎龍二的BLUE MARY就覺得委托她的人有可疑。今次KOF大會會否捲起新的旋風？



主角隊

對自己的存在價值有所懷疑的紅丸、知道日本柔道界陷入危機而決意回歸柔道界的大門，和經常夢見自己跟一個神秘人物苦戰的京——三個人帶着各自的苦惱參加KOF大會，希望找出答案。

《拳皇'97》公式故事

上次大會中因為發生事故，《拳皇'96》大會被迫在決賽前閉幕。有人説，那次事件只是一連串恐怖活動的部分，不過，至於之後所發生的事件、發動事件的人是誰、有何目的、這個人去了哪裏等等，都在一片神秘色彩下被處理掉。

雖然發生了這樣的事件，《拳皇'96》大會仍然稱得上非常成功。過了不久，格鬥旋風再次捲起，多間巨大企業以贊助商身份要求舉辦KOF大會，同時世界各國亦發生同樣的事情，就這樣，「KOF'97」大會的籌備工作便逐步展開。

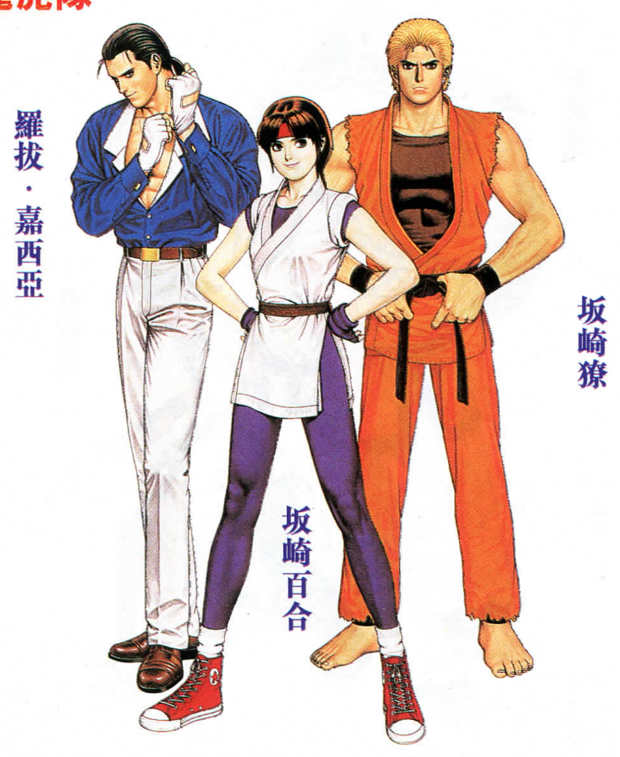
在大會決定舉行的同時，世界各國的格鬥家集結在予選會場。有人是為了一試自己的力量，有人是為了財富和名聲而參加予選大會，而格鬥迷就透過各種各樣的媒體熱切留意大會的進行。而世界各地，就開設了很多KOF鬥技場。當然，誰也知道大家所期待的，不是普通的比賽，而是像上次大會一樣，將會在大會中發生的意想不到事情。

能在這世界期待的大會中奪得「拳皇」稱號的會是哪一隊呢？今次也會像上次大會一樣發生意想不到的事情嗎？如今，全世界的焦點都集中在這大會之上……

《拳皇'97》基本登場隊伍逐一數



龍虎隊



極限流的道場一日受到一個擁有不尋常殺氣的男人襲擊，為了追查這個踢館者身分，琢磨離開了場，並指示獠、百合和羅拔三人去參加KOF大會，奪取冠軍，以回復極限流的威信。

餓狼隊





相對於東丈對參加KOF大會的熱切期待，安迪顯得不太積極。而泰利就從BLUE MARY口中得知這次大會可能在背後跟傑斯有所關連，在半推半就的情況下，三人決意參加KOF大會。

怒隊



在一次任務中，莉安娜發現一個受傷的少年令她勾起一段過去慘劇的記憶，因而在任務中犯錯。三人要接受停職處分。機靈的拉魯夫為了要令精神狀態不穩定的莉安娜回復過來，提出參加KOF大會。

操作——《'94》《'96》適隨尊便

據廠方表示，在製作《'96》的時候，由於是第三作的關係，為了令玩法有明顯的變化，所以對遊戲系統作出大幅修改。但問卷調查的結果卻顯示，雖然對《'95》有所不滿的玩家和自《'94》以來一直很深入研究《拳皇》遊戲的玩家都對《'96》有很高的評價，不過內容改變得太大卻不能討好喜歡《'95》的玩家。

因此，在今次《拳皇'97》中，就設定了兩種模式——根據《'96》為藍本，讓玩者更能享受對戰樂趣的《'97》標準操作模式「ADVANCE MODE」，和以《'94》為藍本，操作簡單易明的「EXTRA MODE」，讓玩家自行去選擇。

他們相信，有了除去了困難部分的「EXTRA MODE」，便可以打開初玩者的市場。


■《拳皇'94》


■《拳皇'95》


■《拳皇'96》

《拳皇'97》基本登場隊伍逐一數

超能力隊



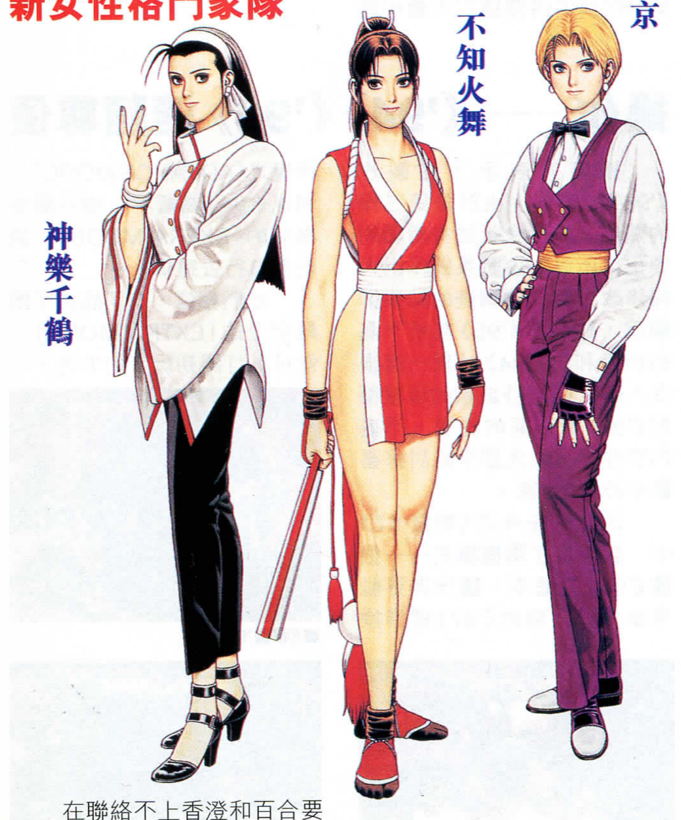
本來他們三人仍對參加KOF大會懸疑未決，但一天，雅典娜收到一封擁躉的來信，知道有人因自己的戰鬥而得到勇氣，於是在椎拳崇的協助下，説服到師傅鎮元齋。三人再次踏上KOF的舞台。

金隊



金家藩認為陳國漢和蔡寶奇還是「教育不足」，於是三人每天還是進行修煉。這個時候，電視台一齣紀錄片要求拍攝他們，而內容的其中一環便是出席KOF大會。

新女性格鬥家隊



在聯絡不上香澄和百合要跟兄長出賽的情況下，本來不知火舞和京也不祈望可以參賽，不過在主辦者之一的神樂安排下，三人竟一同組隊出賽。到底這隊新的女性格鬥家隊實力如何？

隊伍——公開招募玩者意見

為了了解玩家對新一輯《拳皇》的期望，SNK去年末就曾展開過一次公開調查，徵求玩家希望哪些SNK人物出現在《拳皇'97》之中，SNK希望藉此以提高玩家對新作的期待程度。相信有參加過這次公開調查的機迷都想知道自己所選的人物能否入選吧？而遊戲本身亦相信能在一定程度上達一般機迷的要求。

改良——以《'96》為原點

廠方認為，在製作《'96》時系統作出了大幅修改，但因為作業內容問題而令遊戲性未能充分表現出來。今次《'97》就是以《'96》為本，將上次表現不出的遊戲性表現出來。

廠方又表示，《'96》的製作方法具備了擴張性，所以還有可能加入新系統。

演出——前所未有的表現效果

廠方也表示他們在今次也很著重演出效果。過去各輯《拳皇》的獨特演出效果已在機迷的心目中建立了《拳皇》的世界觀，而廠方表示在今次《'97》中，為了表現新鮮感，廠方會從人物選擇畫面以至背景開場的表現上都會重新考慮。

另外，他們也希望在今輯《拳皇》中強調一種「世界大會」、「奧運會」般的盛大感覺。



個人參賽

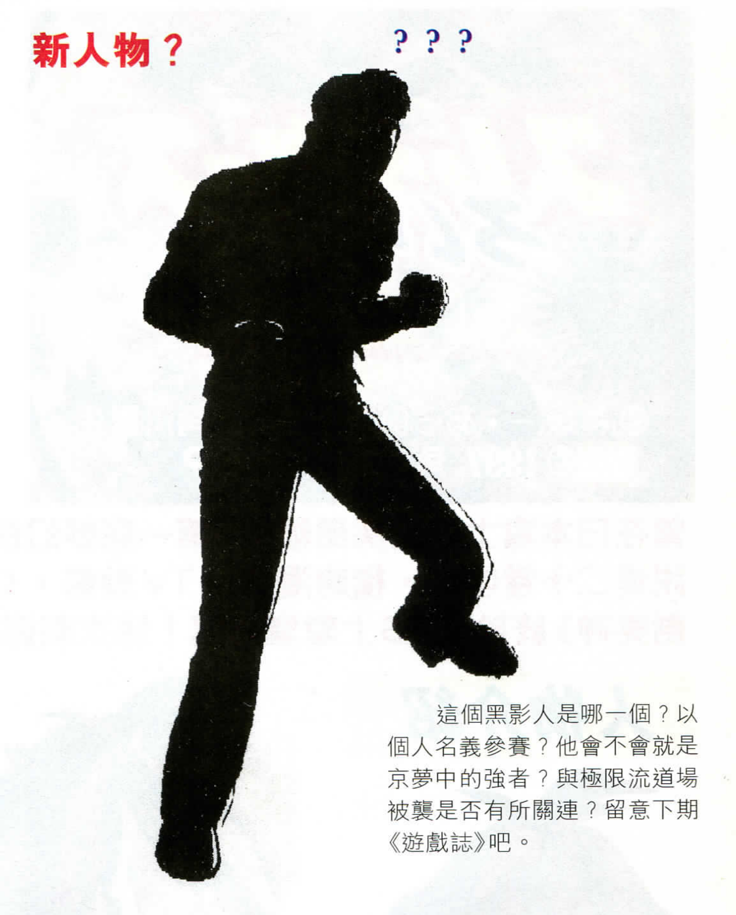


八神庵

在上一次大會中，八神庵開始自我崩潰。在神樂的安排下，八神庵以個人名義出賽，不過，八神的腦中經已被對草薙京的憎恨所支配，他要以打倒草薙京來顯示他的強橫。

新人物？

？？？



這個黑影人是哪一個？以個人名義參賽？他會不會就是京夢中的強者？與極限流道場被襲是否有所關連？留意下期《遊戲誌》吧。

《拳皇'97》2大操作系統特點

在《'97》中遊戲系統兩種設定——「ADVANCE MODE」和「EXTRA MODE」兩種不同模式是可以進行對戰的，而模式選擇現時就暫定以START掣設定。但兩個模式的出招法是否有所分別就還未公布，以下面所介紹的兩個模式的內容還可能會有所修改的。

《'96》改良版——「ADVANCE MODE」

以《拳皇'96》為基礎作改良和追加新系統，為尋求更具深度的對戰遊戲的機迷而設的模式。

特點

○可使用繼承自《'96》的部分系統
○可以自行組隊
○ POWER MAX 時攻擊力是 1.25 倍
○ POWER MAX 時可以使用超必殺技

特殊操作方法

- ◆衝前：→→；一直把控桿推前的話會一直向前走
- ◆後跳：←←
- ◆小跳：輕按↖或↗
- ◆中跳：前衝時輕按↖或↗
- ◆大跳：輕按↙或↓或↘然後按↖或↗（衝前時按↖或↗）
- ◆前緊急迴避：同時按 AB（→+同時按 AB）
- ◆後緊急迴避：←+同時按 AB
- ◆ GUARD CANCEL 前緊急迴避：POWER MAX 時防禦中 AB（→+ AB）
- ◆ GUARD CANCEL 後緊急迴避：POWER MAX 時防禦中←+ AB
- ◆超重擊：同時按 CD 掣
- ◆ GUARD CANCEL 吹飛攻擊：POWER MAX 時防禦中 CD
- ◆受身（DOWN 迴避）：DOWN 前同時按 AB 掣
- ◆解拆投擲：在被普通投技捉住時同時按 AB 掣
- ◆儲氣：同時按 ABC 掣
- ◆挑釁：同時按 BC 掣

《'94》擁躉派——「EXTRA MODE」

這是以《'94》為基礎，省去了複雜系統的操作模式。

特點

○可以使用《'94》中的迴避攻擊等系統，而為了跟「ADVANCE MODE」取得平衡，會加入一些系統。
○可以自行組隊
○為了與「ADVANCE MODE」作出區別，人物顏色和畫面顯示都會有所改變。
○ POWER MAX 時攻擊力是 1.5 倍
○ POWER MAX 時不可以使出超必殺技
○人物的基本性能跟「ADVANCE MODE」相同

特殊操作方法

- ◆衝前：→→
- ◆後跳：←←
- ◆大跳：輕按↖或↗
- ◆迴避攻擊：同時按 AB 掣
- ◆超重擊：同時按 CD 掣
- ◆受身（DOWN 迴避）：DOWN 前同時按 AB 掣
- ◆解拆投擲：在被普通投技捉住時同時按 AB 掣
- ◆儲氣：同時按 ABC 掣
- ◆挑釁：同時按 BC 掣





魔劍美神

美少女天才魔導士

莉娜參上！

RPG	製造商：角川書店／ESP	發售日：7月25日（預定）
	價格：6300日圓	容量：CD-ROM
MEM		SEGA SATURN

曾在日本富士見書房舉辦的「第一屆夢幻長篇小説大賞」中獲選為入選作品，原作小説達二十卷以上，橫跨漫畫，TV動畫，OVA和電影的超人氣作品《SLAYERS魔劍美神》終於在SS上堂堂登場！這次莉娜和她的同伴們又會遇上甚麼有趣的事呢？

人物介紹





積加斯．古力華斯

被「紅衣法師李晴」利用了他「渴望變得更強」的心，以魔法將他與邪妖精和岩石人合體，變成了合成人青年。因此擁有連劍也刺不進，七成是青黑岩的身體和銀色金屬質的頭髮。除了合成人的強韌肉體與魔法力外，劍術也很高強，此外更是精神系和精靈系法術的高手。



莉娜．英帕斯

兼具一流劍士的戰鬥力和超一流魔道士魔力的魔法劍士。身為作品主角的她以「惡黨是沒有人權的！」為座右銘，專門與盜賊們作對。由於她的強力魔法常波及周遭的人們，所以不論惡黨還是一般人都對她敬而遠之！

加奧黎．格普列夫

劍技及體力均超一流的劍士。奈何頭腦偏偏與高大英俊，一頭長長金髮的外表及強橫的實力完全相反，只有史萊姆般的記憶力（上天的公平？），一般常識甚至在史萊姆之下……（莉娜的見解），因此莉娜很多時都把他當作「道具」看待……

給香港機迷的話
角川書店
西山洋介先生



《魔劍美神》的魅力在於各角色！今次SEGA SATURN版的最大賣點，便是在原作和動畫中絕對未曾相遇過的人物終於能夠同台演出。嶄新的戰鬥系統和不受遊戲種類拘束的故事都是大家從未見過的有趣。此外，在各重要部分中加插的動畫片段都是電影版《魔劍美神》製作人員傾力製作的力作，大家一定要細心欣賞啊！

阿美莉亞·胡魯·迪斯拿·聖魯恩（簡稱阿美莉亞）



聖魯恩王國的公主，白魔法的能手。基於「正義必勝」的信念，認定了制裁世上的罪惡為自己的使命而跟隨莉娜一同冒險的天真女孩。

絲維亞·妮魯斯·拉達（通稱絲維亞）

沙拉古市神官長的女兒，黑髮的美人僧侶。在柔弱和文靜的外表下有着強大的白魔法力和冒險心，更是少數能使用「最強防禦咒文」的人。



白蛇之娜嘉



容姿美艷，衣着性感的女魔道士。真正身份不明的她自稱是莉娜最大最強的競敵，也是莉娜的好怕擋。冰系和幻術的高手，此外危險的性格和莉娜實在不惶多讓。

拉古·迪亞·菲爾多路（簡稱拉古）

原創人物，在故事序幕時受到魔族襲擊，為莉娜一行人所救的精靈族（ELF）少年。掌握着故事關鍵的他會引導莉娜和她的同伴們展開怎樣的冒險旅程呢？

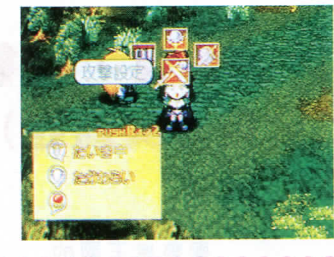




戰鬥系統

在戰鬥系統方面，《魔劍美神》使用了簡單易明的圖像指令系統。當把游標移到角色上按A鈕便會出現四個基本命令的圖像，包括了攻擊設定，反擊設定，呪文設定和自動設定。在該角色接受另一個命令之前他會持續執行上一個命令，而咒文在選擇之後便會發動，但要一定的時間（視乎不同咒語而有所不同）唸咒，在這段期間是處於「硬直」狀態的。而在這時按R鈕便可顯示出人物的狀態資料。









當命令下達完之後按B鈕便會出現一個時間圖像，而按下這時間圖像指令後各人便會根據命令而行動。

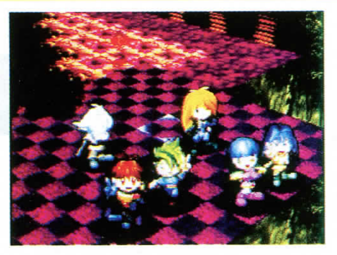
在按下時間圖像指令後，便會開始實時戰鬥，畫面上會有「現在戰鬥中！」的訊息，而各角色會持續戰鬥直至任何一方全滅為止。

在戰鬥途中按下B鈕便會出現表示「稍等一會！」的訊息，當人物完成動作後整個畫面便會暫停。這時可以用游標更改角色的命令，當全部更改完後再按B鈕讓時間圖像出現，按A鈕決定該戰鬥繼續。

故事介紹

話說當莉娜和加奧黎在「尼古胡特鎮」的食堂內輕鬆用餐之際，食堂的大門突然被打開，更傳來一陣熟悉的高傲笑聲……

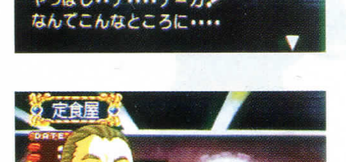
「呵呵呵呵……」











「難道……這聲音？」

莉娜不安的預感應驗了！來者正是白蛇之娜嘉，美艷而危險的幻術士！身為莉娜的競敵又是拍擋的她對加奧黎來說卻是個陌生人，對她一無所知(註：因為加奧黎和娜嘉從未在動畫中碰面……)另一方面，莉娜從食堂內客人的口中得知附近有精靈族出現過的消息，基於好奇和冒險心（事實上是逃走？），一行人很快地離開食堂。就在鎮外，莉娜等人就遇上了被小惡魔襲擊的精靈族少年，當輕鬆解決掉這些小角色後，才知道這少年叫拉古。

各人從拉古口中得知他因為他的首飾和精靈族的傳說而被襲擊的事，不過，拉古不知道他所說的慌話剛好是事實……由於恐防往「古林史鐸村」的路上會再有魔族來襲擊，拉古便以「首飾」為報酬請莉娜等人和他一起同行。

當晚，在旅館的房間中，加奧黎和莉娜談論起這件差事的真意起來。原來莉娜和娜嘉早就拆穿了拉古的慌話！因為人類已發現了傳說中的「尼札林城」，不問世事的精靈們因長年與世隔絕沒和人類來往才不知道這件事；由於不知道進入的方法，所以至今還沒有人能成功進入「尼札林城」，但只要有拉古的「首飾」的話……

為了城內的寶物，莉娜最後以娜嘉的住宿費和膳食費為要脅，提出了將寶物平分的要求。但是翌日一早起來卻看不見娜嘉的身影。

在往「古林史鐸村」的路上，莉娜等人遇上了昨日曾襲擊拉古的人（雖然帶上了面具），而他更聲言吸收了昨日的教訓，特別重金找來了一位「幫手」——白蛇之娜嘉！

自稱是莉娜「最大最強的競敵」的娜嘉真的會和莉娜交手嗎？而拉古的秘密和往後的故事又會如何發展呢？







看吧！精采的魔法效果！





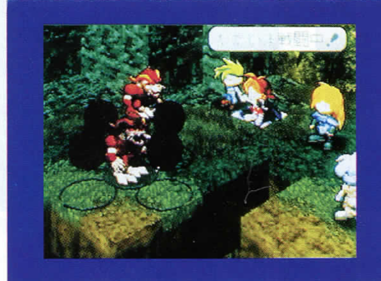
■龍．破．斬！



■看吧！極限的破壞咒文！



■積加斯的精神系法術，崩靈裂B！



■黑魔法……



■霸王冰河裂！



■火炎球！拉古的得意咒文。



■阿美莉亞的冰系咒文，冰結彈



■娜嘉的魔法烈火球！



■靈冰陣！



■積加斯的魔法，瞑壞屍！

SS版聲優表

莉娜＝林原惠
白蛇之娜嘉＝川村萬梨阿
加奧黎＝松本保典
積加斯＝綠川光
阿美莉亞＝鈴木真仁
絲維亞＝冬馬由美
拉古＝今井由香
莉尼亞＝吉田古奈美
迪安＝速水奬
霍古＝大塚周夫
索特＝江原正士
艾米莉亞＝山口由里子
蟲怪＝鄉里大輔
精靈族長老＝永井一郎
暗殺者＝速水奬
魔道士協會員＝江原正士
小惡魔＝鄉里大輔



龍之戰士III
龍族傳說再度展開

RPG	製造商：CAPCOM	價格：未定	發售日：夏季預定
	容量：CD-ROM	記憶：BLOCK數未定	
MEM		PlayStation	

提起CAPCOM這間公司，很多人只聯想到她的格鬥遊戲和多人參與的動作遊戲。但於超任中，以獨特的世界觀、釣魚小遊戲和合體系統而聞名的《龍之戰士》(BREATH OF FIRE)系列不知大家還有沒有印象？如今這遊戲系列的第三作《龍之戰士III》將在PlayStation上登場了！各RPG迷絕對不容錯過！

龍之血裔·失去的記憶

當人類以為龍族已在大地上消失的時候，在一個古舊的礦坑中出現了一隻只有小狗般大小的龍，後來牠更變成了人類的模樣……就這樣，龍族少年以人類的身份生活着。直至數年後的一天，這名叫「龍」的少年發覺到自己的使命與力量，為了解開龍族滅絕之謎，為了尋回自己失去的記憶，於是展開漫長的冒險旅險，新的傳説也由此展開了。

龍族的末裔·龍

自小就以人類身份和兩位朋友過着盜賊生活的龍(RYU)，於一次失手被捕和與同伴失散的時候意外地解開了封印，這時，他突然醒覺到自己的「使命」與「力量」，於是一段冒險隨之展開……



精采的背景

《龍之戰士III》最大特徵之一就是以實時多邊形構成的背景了！遊戲平常是傳統版圖式RPG的「地圖畫面」(WORLD MAP)，當進入城鎮和迷宮便切換成「地域畫面」(AREA MAP)，而且視點更可自由轉換，令迷宮內的結構表現更複雜和精



■哎！被樹阻着看不到……



■視點改變便可看到了！



■城鎮和迷宮的畫面



■城鎮和洞窟之間的移動和以往差不多

失去飛行能力的飛翼族公主

故事的女主角是飛翼族之國溫迪亞的公主——莉娜(NEENA)。失去了飛翼族特徵「飛行」能力的她在戰鬥中可以魔法來輔助主角及其他同伴。不過作為女主角的她能在何時才能恢復飛行能力呢？





龍之戰士III
龍族傳說再度展開

RPG	製造商：CAPCOM	價格：未定	發售日：夏季預定
	容量：CD-ROM	記憶：BLOCK數未定	

MEM PlayStation

提起CAPCOM這間公司，很多人只聯想到她的格鬥遊戲和多人參與的動作遊戲。但於超任中，以獨特的世界觀、釣魚小遊戲和合體系統而聞名的《龍之戰士》(BREATH OF FIRE）系列不知大家還有沒有印象？如今這遊戲系列的第三作《龍之戰士III》將在PlayStation上登場了！各RPG迷絕對不容錯過！

龍之血裔·失去的記憶

當人類以為龍族已在大地上消失的時候，在一個古舊的礦坑中出現了一隻只有小狗般大小的龍，後來牠更變成了人類的模樣……就這樣，龍族少年以人類的身份生活着。直至數年後的一天，這名叫「龍」的少年發覺到自己的使命與力量，為了解開龍族滅絕之謎，為了尋回自己失去的記憶，於是展開漫長的冒險旅險，新的傳說也由此展開了。

龍族的末裔·龍

自小就以人類身份和兩位朋友過着盜賊生活的龍(RYU)，於一次失手被捕和與同伴失散的時候意外地解開了封印，這時，他突然醒覺到自己的「使命」與「力量」，於是一段冒險隨之展開……

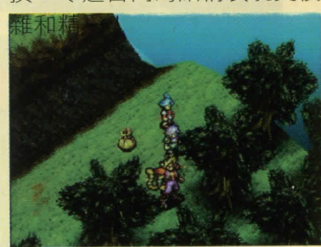
■龍

■龍(幼年)

精采的背景

《龍之戰士III》最大特徵之一就是以實時多邊形構成的背景了！遊戲平常是傳統版圖式RPG的「地圖畫面」(WORLD MAP)，當進入城鎮和迷宮便切換成「地域畫面」(AREA MAP)，而且視點更可自由轉換，令迷宮內的結構表現更複雜和精


■哎！被樹阻着看不到……


■視點改變便可看到了！



■城鎮和迷宮的畫面



■城鎮和洞窟之間的移動和以往差不多

失去飛行能力的飛翼族公主

故事的女主角是飛翼族之國溫迪亞的公主——莉娜(NEENA)。失去了飛翼族特徵「飛行」能力的她在戰鬥中可以魔法來輔助主角及其他同伴。不過作為女主角的她能在何時才能恢復飛行能力呢？


■莉娜

■莉娜(幼年)



新世代戰鬥畫面？

既然在次世代登場，戰鬥畫面的強化自不可少。除了戰鬥指定改成圖像指令使戰鬥操作更簡易外，魔法和特殊攻擊變得更華麗，更精采！遺憾的是「合體」畫面尚未能看到，不知在這集又會如何呢？


■幼年的莉娜已能使用魔法攻擊了！


■火炎放射！華麗的特殊攻擊畫面。


■輔助魔法？留意躲在樹下的敵人！


■唔？這種攻擊是？

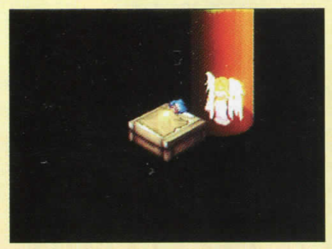
獨特的世界觀與種族

這遊戲系列的特色之一就是獨特的世界觀和多姿多采的種族，這次《III》又會如何呢？暫時已知的除了人類，就只有繼承龍之血的主角「龍」（龍族）和女主角莉娜（飛翼族公主）。

各種謎題

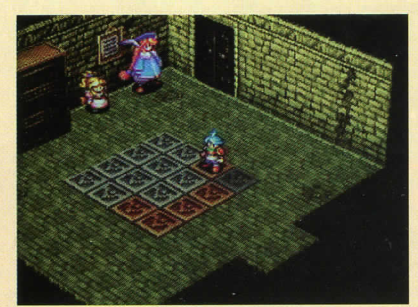
除龍族滅亡之謎外，莉娜為何失去飛行能力、龍以往的記憶等重點劇情亦有不少疑團，此外在迷宮內也有各種陷阱與謎題，像飄浮的正方體，莉娜為何會向神秘的黃色水晶施放魔法等，可想而知今集對於「探索」與「解謎」相當重視！


■巨大的龍族遺骸


■劇情畫面，那是女神還是……


■封印解開的一瞬？


■這些石板……該如何做呢？


■這些立方體又是怎麼一回事？


■莉娜爲何要向水晶使用魔法？



嘩鬼又再番生！！

BIO HAZARD 2

AVG　製造商：CAPCOM　發售日：97年冬天（預定）
價格：未定　容量：CD-ROM×2　記憶：BLOCK數未定
MEM　PlayStation

大家還記得以恐怖緊張的氣氛聞名的AVG《生化危機》(BIO HAZARD) 嗎？於今年冬天，其續編便將會以更高畫質與全新的故事舞台堂堂登場！你還有膽量與那些喪屍們決一勝負嗎？和前作一樣，《生化危機 2》(BIO HAZARD 2) 同樣分為男性篇與女性篇兩部份。除了難易度不同外，基於男女主角的身份和背景，進行的劇情也會有所不同。不過遺憾的是前作的角色將不會登場，換言之這次《2》將是一個全新獨立的故事。

故事舞台——拉古恩市

本作的故事舞台和前作同樣又是拉古恩市，這大概是風水問題吧（說笑而矣）。在前作的事件解決之後，表面上相當平靜的拉古恩市在暗地裏再次受到魔爪的威脅——警局內的警官們竟變成了喪屍！於被它們佔據了的警局辦公室中，生存率可說近乎零，然而主角們偏偏就是這樣倒運，因緣際遇下被困在警局裏。在孤立無援的戰鬥下，警署內的設備和武器的補充將是他們能否逃離厄運的關鍵……



■喪屍警犬有極強的殺傷力和敏捷性！



■呼…幸好…

其它地方

本作的舞台說明了是「拉古恩市」，換而言之包括了警察局以外的地方。而在逃離序幕時的警署後又會往那裏去？會否使用交通工具離開呢？熟悉電單車的艾爾莎會使用她的電單車嗎？



■要逃離也不要易事



■不要過來！

人物檔案

利安・S・傑尼迪

男主角，剛從警校畢業的新紮師兄，以維持治安為己任的警官在遇到這種慘劇時內心會否有所動搖？經驗不足的他又會怎樣去應付這種情況呢？



■身在停屍間的利安

艾爾莎・獲加

女主角，拉古恩市大學一年生，喜歡機械和電單車的她由於目睹喪屍在市鎮內出現而往警署求助，可是迎接她的是……機械知識和技能可派上用場嗎？



■同樣身在停屍間的艾爾莎

協助主角的人們

到現時為止我們只看到男女主角在畫面中出現，可是根據資料，肯定的是遊戲中是會有協助主角的人出現的，但他們會以何種身份登場？又會怎樣去協助主角呢？會像前作那樣為主角提供強力武器嗎？

武器和衣服的更換

於電腦版的《生化危機》中，遊戲是追加了機關槍等武器的，而且在特定狀況下還能改變主角的服裝。至於在《生化危機 2》中，這種系統將再被使用，暫時已知會有自動手槍的登場，但服裝會否影響防禦能力呢？



■這是儲存槍械的地方嗎？



■拿了再說！



拉古恩市警局內部設備

用作一般文書，處理文職工作的地方，在枱椅上林立的個人電腦能提供什麼樣的幫助呢？

平時作射擊訓練用的練靶場已成喪屍警犬們的巢穴。在建築之中可見到天然岩壁，到底隱藏著什麼樣的秘密呢？

部份上鎖的地區，喪屍們也因此和主角一同被困在警署內嗎？

只聽名字就令人感到不安……可以想像得到安放屍體的地方在這事態下是何等恐怖……但是，在這裡也許有謎題的關鍵也説不定？

在警署之中當然有儲存槍械的地方。由於喪屍們沒有使用物品的智能，所以不用擔心它們會使用槍械。另一方面如能好好利用這裡的槍械是很有利的，只是，以初期裝備能到達這裡嗎？







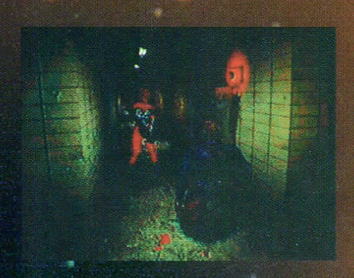


















MARVEL SUPER HEROES™

MARVEL COMICS™

FIG	製造商：CAPCOM　　售價：5800日圓
2P MEM	發售日期：PlayStation版：8月29日 SS版：7月18日（SS版對應擴張RAM CARD）

SEGA SATURN/ PlayStation

10位戰士惡戰連場

蜘蛛俠 SPIDER MAN
速度高而跳躍力強，加上快速的連續技令對手避無可避！

美國隊長 CAPTAIN AMERICA
有昇有波，而且可作二段跳，是十分易用的人物。

變形俠醫 HULK
身形魁梧的力量型人物。其特殊能力投石十分「惡」。

狼人 WOLVERINE
今集「BERSERKER BARRAGE」更改為必殺技，必用人選！

鋼人 IRON MAN
攻擊以鎗砲為主。其超必「PROTON CANNON」十分霸道。

心劍 PSYLOCKE
攻擊力不算強，應以「蝴蝶隱」配合各種攻擊作遊鬥。

磁力神 MAGNETO
上集波士，實力強橫。不但可飛行，更擁有多種飛行道具！

JUGGERNAUT
比起HULK更巨形的純力量型人物，而且防禦力驚人。

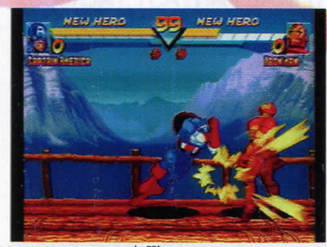
SHUMA GORATH
以它的奇怪攻擊令對手無所適從，再用超必施以致命一擊。

BLACKHEART
可在地下潛行，加上不遜於HULK的攻擊力，實在非同小可！

MARVEL世界中的元老級奸人

Dr.DOOM是今集的中波士，在MARVEL世界中是個「歷史悠久」的大奸角，一心想取得「INFINITY GEM」統治宇宙。而THANOS則是最後波士，同樣為「I．G」的力量所吸引而加入爭奪戰。真想使用這兩個大壞蛋，一嘗極惡感受！





■挑戰人類與機械的極限！CAPTAIN AMERICA大戰IRON MAN

去吧！神奇超級英雄

正邪不兩立，續作出不完

當年街機有《MARVEL SUPER HEROES》時，SS就推出前作《X-MEN》的移植版。今次戰況再次昇級，正當街機新作《MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER》推出在即之際，《M.S.H.》已直捲兩大次世代陣營！

INFINITY GEM

使用方法：↓↙←＋強中弱P

遊戲中出現的六顆寶石「INFINITY GEM」──TIME（時間）、POWER（力量）、REALLY（現實）、SPACE（空間）、MIND（靈魂）、SOUL（精神）是此遊戲的新系統。它們不但會為玩者帶來六種特殊能力，而且與遊戲故事有極大關連。進行遊戲時，部分敵人會擁有「INFINITY GEM」。每當重擊擁有寶石的敵人，其寶石便會跌在地上任由你取，反之敵人亦可奪去你的「I．G」。而這是唯一取得寶石的方法，所以就算你戰勝對手也不會得到敵人的「I．G」。

INFINITY SPECIAL

今回遊戲的超必殺技稱為INFINITY SPECIAL，除了攻擊技外，還有每位角色，各種不同的特殊能力。使用時更會有「大大個」超必殺技名出現，十分有迫力！

INFINITY COUNTER

COUNTER技，使用法是擋格中輸入「←↙↓＋P」。當然，要使用一個LEVEL的INFINITY SPECIAL啊！



■SPIDER MAN你攪甚麼！被PSYLOCKE的美色所迷嗎？



■WOLVERINE：「SHUMA-GORATH，看看誰較硬吧！」

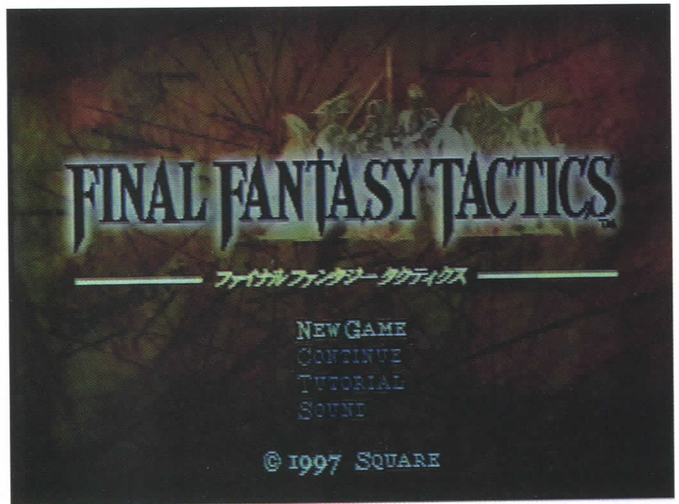




■兩團肉塊，打個痛快！HULK VS JUGGERMAUT

（注）全部圖片均為開發中的**PlayStation**版《M.S.H.》畫面





RPG 製造商：SQUARE 售價：港幣398元 發售日期：6月20日 記憶：1 BLOCK

MEM PlayStation

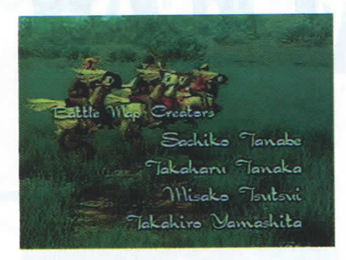


一直以來，由SQUARE推出的遊戲也是賣坐的證明，所以這次推出的《FINAL FANTASY TACTICS》，可以說是將其重頭大作《FINAL FANTASY》帶到另一個新的領域之中，同時，亦將SQUARE帶進另一個「神話故事」之中……

FINAL FANTASY TACTICS的世界觀

很久之前，在一處名為「依比利斯」(イヴァリース)的地方，戰亂經常發生，人民處於水深火熱之中，這是因為和鄰國「奧達利亞」(オルダリーア)發生戰爭，這場戰事一發生便是50年，之後，表面上這場漫長的戰爭算是平息了，不過明眼人一眼已看出戰敗的是「依比利斯」，所以，「依比利斯」國內漸漸變得消條。戰爭之後，一直以來維持着「依比利斯」繁榮的六個貴族，因為非常特殊的勢力而得以「平衡」地存在着，不過，在戰亂停止之後的一年，「依比利斯」的公主突然被不束之客擄走了，這事導致「獅子戰爭」的發生……





FINAL FANTASY TACTICS戰鬥系統

《FINAL FANTASY TACTICS》的戰鬥是非常的「特別」，在進入戰鬥畫面之後，玩者便要首先選擇自軍的出場人物，除此之外，在《FFT》的戰鬥之中，採用了「CHARGE TIME」的系統，就像是在《FINAL FANTASY》系列中的戰鬥一樣。

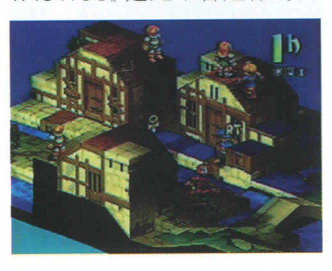
在真正的戰鬥之中，玩者要注意自軍的移動範圍，以免敵人圍攻。不同職業的人物是會有不同的移動限制的。而且在進入戰場之前，一定要在城鎮之中補給物資，當然，最重要的便是「藥草」了，不過，如果沒有了「道具師」的話，就算有「藥草」也只是徒然。

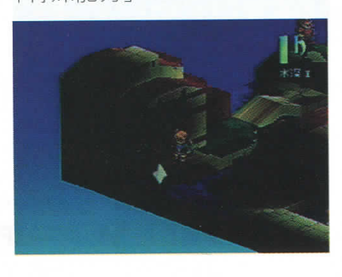




FINAL FANTASY TACTICS屍體也有用途？

在戰鬥之中，玩者或多或少也會將敵人消滅，不過，當敵人倒下來之後，屍體是不會失的，而且在其身體上會出現一個數字，究竟這是甚麼呢？原來這便是他們「變身」的時限，在一般的「RPG」之中，敵人死後便會出現「寶箱」，不過在《FINAL FANTASY TACTICS》之是不會這樣的，敵人死後，要等待數字變成「0」之後才會變成寶箱，所以如果玩者想得到多些的道具，便要將戰鬥拉長一點，等「回收」所有道具後才施最後殺手。道具之中，有的是武器和防具，亦有一些是「水晶」，這些水晶除了是補充HP和MP之外，亦可以為人物帶來新的「特殊能力」。





FINAL FANTASY TACTICS重要的轉職

就好像《FINAL FANTASY V》一樣，在《FINAL FANTASY TACTICS》之中亦有「轉職」這回事，一切的轉職是以人物的「經驗值」來決定，不過，轉職最後的決定權仍是在玩者手上的，亦即是說，尸人物是可以轉為其他任何職業，沒有特別的限制。而在《FINAL FANTASY TACTICS》之中有19種不同的職業，他們各有特色，當然，大家非敘喜歡的「龍騎士」、「召喚師」亦是其中的一種。

轉職除了是使能提升的方法之外，亦是使隊伍變得強大的主要因素，因為如果在隊中缺少了哪種職業也會使隊伍變得「不完整」，這樣可能會導致一個不可收拾的「慘局」。







不同的特殊能力

因為在《FINAL FANTASY TACTICS》之中有着非常多的職業，所以，在能力上也是有所不同的，每種職業也有其特殊的能力，所以對於玩者而言，職業是非常重要的一環，缺少任何一種職業也代表玩者失去了一種特殊能力，例如：召喚師可以喚出召喚獸、道具師可以使用道具……這些便是每種職業所擁有的特殊能力對戰鬥的真正影響。

而如上文曾經提及過，在戰鬥之中，人物是可以由水晶上得到新的「特殊能力」，不過，如果人物現時的職業和水晶中的能力不符的話，那「特殊能力」便不能使用。



新作！玩者可以先玩為快！

在《FINAL FANTASY TACTICS》這「盒」遊戲之中，和《TOBAL NO.1》一樣，是包含了兩隻CD-ROM的，第一隻當然是《FINAL FANTASY TACTICS》這遊戲，而另一隻則是「SQUARE」的新作試玩版和一些新作情報，玩者必定會對這些新作有極大的興趣呢！

FINAL FANTASY TACTICS

《SAGA FRONTIER》

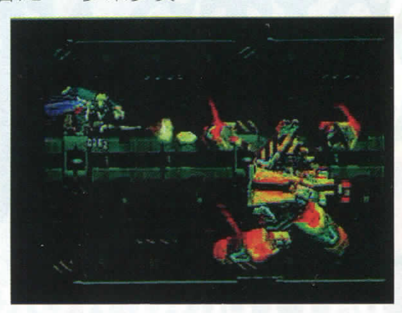
《SAGA FRONTIER》是這「TRIAL DISC」之中唯一可以讓玩者一試的試玩版遊戲。在這試玩版之中，玩者可以嘗試到這遊戲之中的十分多事物，首先便是遊戲之上（MAP）的移動，基本上《SAGA FRONTIER》的移動方式跟其他的同類遊戲差不多，不過，在戰鬥系統上卻有着非常明顯的分別，在一般的RPG遊戲之中，玩者要注重的是如何使用相對的魔法和物理攻擊，不過在《SAGA FRONTIER》之中，便有了很大的改動，玩者在戰鬥之中可以調節隊員的攻擊次序，從而使出威力強大的「連攜技」；而且隨着不同人物的「屬性」，改變攻擊對象可以得到更好的效果。



FINAL FANTASY TACTICS

《EINHANDER》

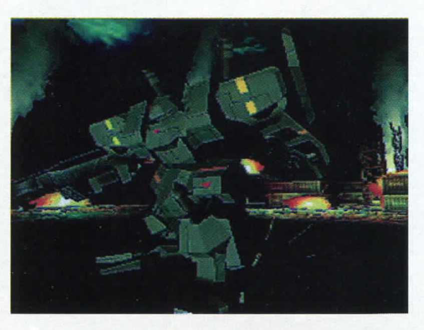
這遊戲可以說是「SQUARE」的新嘗試，因為這是「SQUARE」首隻推出的射擊遊戲，所以，這遊戲肯定會是非常「出力」之作。以射擊遊戲而言，「SQUARE」雖然只是「初哥」，不過，單從這短短的片段之中，已看出這遊戲的精采之處，《EINHANDER》除了是以多邊形來製作之外，就連背景也是絕對的認真之作。玩者的戰機（安狄美奧）除了是一部可作一般的「射擊」之外，亦可以利用戰機上的「機械臂」來攻擊敵人，使這個看似普通的遊戲變得更多采多姿。



FINAL FANTASY TACTICS

《FRONT MISSION 2》

《FRONT MISSION》可以說是「SQUARE」一個非常成功的嘗試，因為在「超任」推出的《FRONT MISSION》可以說是得到一致好評，不論是其戰鬥系統又或是故事進程也叫玩者拍案叫絕，所以，這《FRONT MISSION 2》已是眾所期待之作了！今次推出的《FRONT MISSION 2》除了保留了以往的重軍事味之外，亦引入了新的戰鬥系統，上次的是「硬直戰鬥」，不過今次則採用了更加真實的移動式戰鬥，玩者可以看到兩部以多邊形製作的機械人在戰場上進行激戰。



FINAL FANTASY TACTICS

《FRONT MISSION ALTERNATIVE》

這可以說是《FRONT MISSION》的外傳故事，舞台是在「非洲」，《FRONT MISSION ALTERNATIVE》這遊戲可以說是和以前的《FRONT MISSION》遊戲沒有多大關係，玩法方面亦有一定的分別，首先是戰鬥方面，《FRONT MISSION》是「戰棋味」比較重的遊戲，而《FRONT MISSION ALTERNATIVE》則較重「SLG味」，縱然遊戲方法有這樣大的分別，不過在一些細節上《FRONT MISSION ALTERNATIVE》和《FRONT MISSION》仍是一樣的，而且這次在《FRONT MISSION ALTERNATIVE》之中，機身的「塗裝」對戰鬥有直接的影響，例如在海上要使用藍色塗裝。





裝甲騎兵外伝
青之騎士貝煞加物語

《裝甲騎兵》除了早年的動畫版十五枚外，模型產品亦大收旺場，繼SFC用軟件後，今年夏天PS用的全新遊戲《裝甲騎兵外伝 青之騎士貝煞加物語》亦將告推出。今次的遊戲除了有以小說為藍本的BLUEKNIGHT BATTLE外，也有BATTLE WORLD中的原創故事。

SLG　裝造商：TAKARA　發售日期：97年夏予定
售價：未定　記憶：未定
MEM　LNK　PlayStation

操作方面

因為遊戲對應ANALOG JOYSTICK，有這JOYSTICK的玩家有福了，原因是玩者可用JOYSTICK上的兩支控捍作特殊的行動，例如前後左右的回旋疾走和左右斜角的後走操作。另外值得一提的是遊戲中亦加入四方向STEP和投擲等動作，但是要做過優秀的機師得要花點時間練習了。

BLUEKNIGHT MODE 的進行

此模式已設定了九組角色與其愛機（A.T.），均為小說版故事《青之騎士貝煞加物語》活躍的角色。玩者選用其中一人，便要與其他八人進行對戰。另外，在故事模式中成長了的A.T.也可以從記憶咕內呼出運用。






BATTLING WORLD （故事模式）的進行

玩者會在此模式的市鎮畫面中看到酒場、工場、SHOP、鬥技場和事務所等地點。玩者要到酒場收集情報，物色興行師（MATCHMAKER），此乃進行戰鬥的必經階段。之後可以到事務所為自已起名、答幾個問題（用以決定自己的A.T.）並達成契約。從此便可到鬥技場參加戰鬥或者實行打賭，賺了錢就可以到店舖購買零件或到工場進行改做。目的便是成為戰鬥的CHAMPION。




VS BATTLE 中的選擇

對戰模式分一般和通訊對戰，決定了之後會有設定畫面。在此可以選擇用不用火器或只用拳腳功夫，兩者的限制時間是有分別的。亦可以選擇戰場，有分都市區、平原、岩場和山峽等八種。此外可選擇的對戰機體亦達三十種以上。









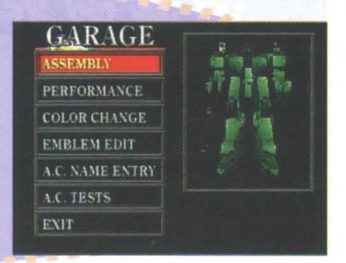
ARMORED CORE

哈哈！相信各位對PlayStation第一隻通訊對戰遊戲《METAL JACKET》仍記憶猶新吧，説來其遊戲畫面的確令人「嘆為觀止」。而相比之下，將於7月10日推出的《ARMORED CORE》除有着雲泥之差外，更可説是完成了玩家們於《METAL JACKET》中的期待，加上通訊對戰這強大賣點，《ARMORED CORE》絕對是一隻不能錯過的上佳之作。

STG | 製造商：Fromsoftware | 售價：5800日圓 | 備註：通訊對戰
容量：CD-ROM | 發售日：7月10日 | 記憶：1 BLOCK
2P | MEM | PlayStation

機體設計

進入遊戲後玩者便可看到各項設定調校，而今期便先集中於遊戲其中一大賣點「GARAGE」。於這項目中，玩者便可將機體設計成最合乎自己風格的型態，令機體發揮出玩者最大的戰鬥力。



機體組合

於「ASSEMBLY」中，玩者便可選擇機體各部份的部件，從而組合出一台屬於自己的戰機，當中除武備外，就連頭及身體等亦可調配，此外更可通過完成任務來取得獎金，以買得更強的部件。



迷彩選擇

既然組合了屬於自己的機體，當然要再設計戰機的外觀吧。而於「COLOR CHANGE」中，玩者首先便要選擇機體以何種迷彩塗裝，而當中便有專用、叢林、雪地、夜間、虎紋等，配合不同環境。



色彩選擇

選擇好迷彩後便可再選擇迷彩的色調，而當中便共有4種。雖然故事模式中敵人可準確得悉玩者位置而導致迷彩失去應有效用，但於對戰時便可影響對手的判斷力，而這亦是基本戰術的一種。



任務概要

在故事模式中，由於每項任務也有不同的地理環境及敵機，故於進入任務前玩者便可於畫面看到該任務中所有要注意點的資料，同時所有敵機及目標物的資料也無一遺漏，可説令遊戲更有真實感。



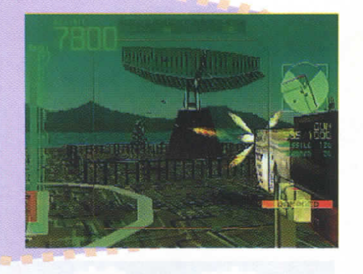
戰區地圖

當進入任務後，玩者按START鍵除可暫停遊戲外，更會由戰鬥畫面切換至地圖畫面。而在這地圖中玩者除可看到自機的位置外，更可看到所有目標物的所在。而於地圖中亦可通過各鍵來轉換視點。



視點切換

為照顧不同習慣的玩家，故戰鬥中只要按SELECT鍵便可將視點由機體後方切換成機艙主觀視點。而不論是那一個視點也沒有出現拖慢處理速度的情形，設計人員在這方面可説是交足貨。



下期預告

一流的機械設計、精彩的畫面、流暢的操作，對於一隻這樣精彩的遊戲，相信閣下定不滿意只有這一版的介紹吧。因此，於下期《遊戲誌》中便會繼續刊出絕對詳細的資料，保證閣下一定滿意！





時空戰士 DUAL LORD

印第安戰士大顯神威

雖然這GAME的美版《TUROK THE DINOSAUR HUNTER》早已見街，但由於當時有N64的人不多，很多人也沒玩過這隻立體射擊遊戲。現在日本版剛剛推出，而且玩上手亦十分喜歡，所以在此介紹一下過遊戲。

STG 製造商：ACCLAIM JAPAN 售價：8480日圓

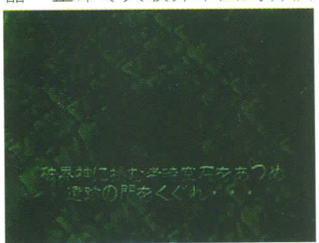
MEM

NINTENDO 64

STORY

不是在未來，也不是在古代，在時間與空間的狹逢中有一個叫作「LOST WORLD」(不是新恐龍片名)的深淵，裏面正有一個立心令人類滅絕的破界神從長眠中甦醒。而他為了尋找名為「時空權杖」的最強武器，正命令其破界軍團到各個時空收集「時空碎片」。

人類正面臨前所未有的大危機，這時，一位戰士出現了！他就是在時空中驅馳的野性男兒DUAL LORD 。去吧！DUAL LORD為了人類的未來，盡早找出8枚「時空碎片」，打碎暗黑神的野心吧！



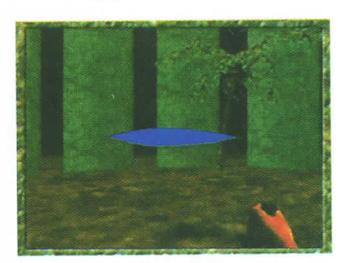


操作法

十字鍵：切換移動速度
3D STICK鍵：改變DUAL LORD的方向
A鍵：武器選擇（向下）
B鍵：武器選擇（向上）
START鍵：暫停遊戲，進入選項
4個C鍵：上、下、左、右移動
L鍵：地圖ON／ OFF
按實L鍵時移動十字鍵：觀看地圖
R鍵：跳躍，按愈久跳得愈遠



Z鍵：攻擊



消滅破界神的條件

尋找時空石

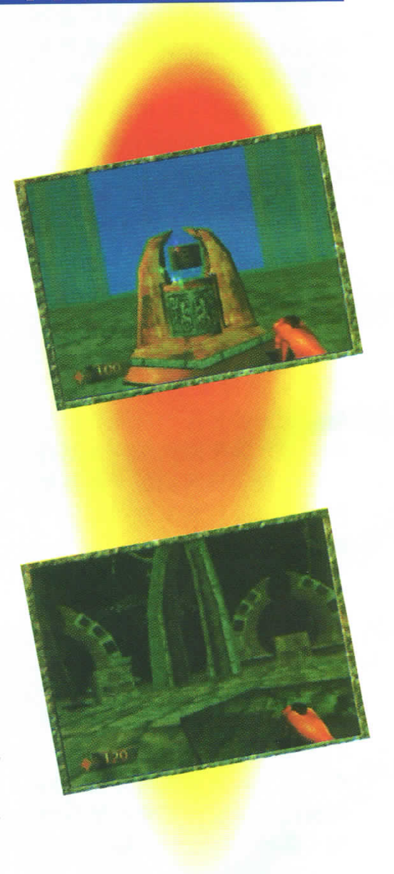
進入各個時空的「時空通道」正被封印着，要解除封印唯一的方法就是收集版中所有「時空石」。

尋找時空之扉「時空閘」

通往「LOST WORLD」的各個版面，都要靠遺跡「時空閘」。每個「時空閘」都有不同的封印。以手上的「時空石」組成不同組合，就能解開閘門的封印，到達不同的時空。

為了消滅破界神，必須「時空碎片」

DUAL LORD的最終目的當然是打倒破界神，要取得打敗他的重要道具「時空權杖」就必須得到散落在8個版面中的「時空碎片」。相信它們就在各版的BOSS手中。



在美景之下進行浴血戰



■山、樹藤和天空也層次分明，充滿立體感



■水中也能自由移動，而且十分像真

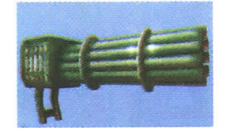


■太陽的光線造得很美，火把也會動



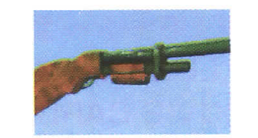
■恐龍死時會在地上「典吓典吓」！

武器表

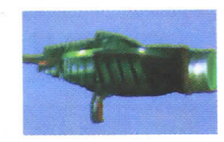

GATLING：按實可連射，威力與速度並重，用彈量大是它的弱點

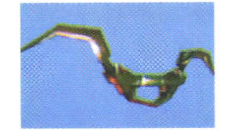

GRENADE LAUNCHER：爆彈發射器，爆發範圍廣，效果十分好

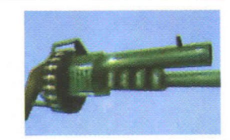

KNIFE：DUAL LORD的基本武器，近距離攻擊用


SHOTGUN：射出會爆發的子彈，攻擊範圍很廣


PULSE RIFLE：是一把能量萊福槍，要在一個BOSS手中奪過來


ALIEN BLASTER：擊中敵人後會有能量爆炸，並不存在時空


POWER BOW：DUAL LORD的基本武器，遠距離攻擊用，按鍵時間可改變其攻擊距離


AUTO SHOTGUN：散彈鎗的速射版


MISSILE LAUNCHER：同時發射4枚飛彈，但上彈需要很長時間


SHOCK BLASTER：視按鍵時間而改變威力，敵人中彈後會硬直一會


AUTO MAGNUM：基本武器，點45口徑的手槍


ASSAULT RIFLE：連射度低，但威力強勁

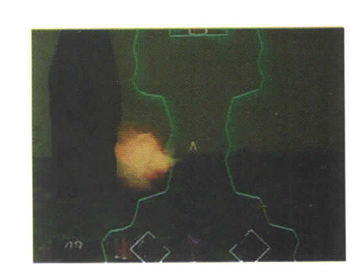

PHOTON GUN：數秒之間就可發射的壓縮光子炮，擊中後更會有暴風


時空權杖：最終兵器，傳說得到這武器後可控制時空

火力強勁，但速度慢的 SHOTGUN



用 AUTO MAGNUM 殺敵十分過癮



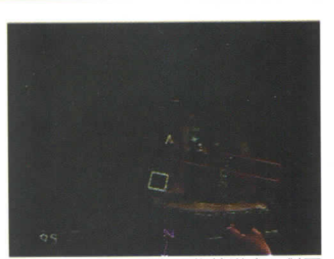
第 1 版 6 粒「時空石」的位置

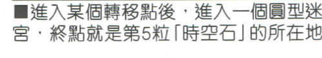
（此部分是為正在玩GAME而找不到「時空石」玩者，內容可能唔係人人明白）


■第1粒「時空石」只是在起點前不遠的地方


■進入石門通道後，沿路行至圖中地點（有敵人）爬上去取第2粒「時空石」


■第3粒「時空石」的提示是在第1個CHECK POINT後

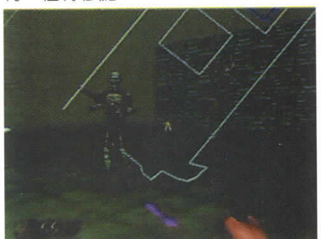

■第4粒「時空石」在一條地道裏，對面有一個轉移點


■進入某個轉移點後，進入一個圓型迷宮，終點就是第5粒「時空石」的所在地


■ 在末段的一個跳躍區裏，藏有最後一粒「時空石」



■ 這個就是所謂「時空閘」，快使用「時空石」進入下個時空吧！


■ STAGE 2秘境的畫面，風格變得十分「非洲」





COMPLETE

RPG	製造商：角川書店/ ESP	發售日：6月27日
	價格：6800日圓	容量：CD-ROM

MEM VCD

SEGA SATURN

移植自MEGA CD的傳統RPG名作《LUNAR～SILVER STAR STORY～》自去年10月推出以後，角川書店便一直努力着手移植其續編《LUNAR～ETERNAL BLUE～》。直至最近角川書店才公布推出《LUNAR～SILVER STAR STORY～》MOVIE CARD和TWIN OPERATOR專用版《～COMPLETE》(或稱「MPEG版」)，成為更完美的移植版本。

介紹給未認識《LUNAR～》的人——故事內容

《LUNAR～SILVER STAR STORY～》的故事開始於康米諾島的布魯克村，主角是居往此村的十五歲青年——亞利斯，與父母及自少收養的同齡少女——露娜，一起生活。亞利斯時常往村的北方懸崖上拜祭當世四英雄之一的「龍之主」——戴因，對於他的景仰，亞利斯非常嚮往自己有一天也能像他般寫下一頁頁英雄事蹟。



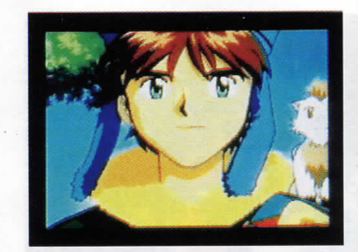


給香港機迷的話
角川書店
西山洋介先生

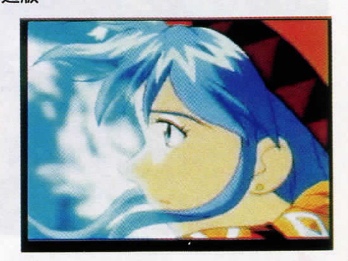
各位香港的機迷你們好！我們快將在SEGA SATURN上推出《LUNAR～MPGA版》，希望各位還未體驗過《LUNAR》這著重故事的正統RPG的機迷一定要試試。不過，由於沒有裝上MOVIE CARD或TWIN OPERATOR的SATURN是不能玩這個遊戲的，大家務必注意(使用HI-SATURN的話就這樣便可以玩)。有了它的話，大家便能享受到在普通版中無法看到的精美畫面。

機能強化後的成果——MPEG版

在舊世代中的MCD版《LUNAR～》，只能運用有限的機能造出連續硬照，來表現動畫的效果。直到次世代SEGA SATURN才再次移植《LUNAR～》，雖然能夠造出精彩的動畫片段，可惜由於將動畫壓縮的關係，畫質、畫面解像度與畫面尺碼亦相對地下降和縮小。然而重新製作的MPEG版與去年推出的普通版的最大分別，是前者利用了MOVIE CARD和TWIN OPERATOR的播片功能，能夠將動畫的數據壓縮伸長至標準方式，輸出電視畫面尺碼的動畫數據，所以不論間場動畫的流暢度和畫質，以及全畫面的動畫表現，並不遜色於任可TV動畫，完全超越以往的移植作。



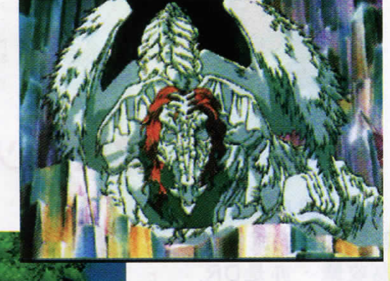

■普通版

■MPEG版

新增之處

除了強化機能後的動畫表現之外，遊戲中亦增設不少新的模式。例如增加可以自由選聽遊戲中各首音樂BGM、觀看遊戲中長達50分鐘的間場動畫MOVIE片段和收集肖像照片BROMIDE相等項目，比以往遊戲更加豐富。

豪華特典——TRADING CARD

另外，新版本中更會附送十張各個女角在遊戲　要艱苦才能收集回來的BROMIDE相之TRADING CARD豪華特典，全部均是由人物設計窪岡俊之重新繪畫的原創插畫（新封面包裝也是），是眾《LUNAR～》迷不能錯過的作品。










在早兩期，我們已介紹過《PANZER BANDIT》的故事背景、遊戲概要、登場人物和製作人員的說話，然而今次則主要介紹餘下的首領角色——五人眾和其遊戲的獨特系統，讓大家也可感受到重新進化的橫向格鬥遊戲其可玩之處。

FIG　MEM　MPLY
製造商：BANPRESTO　發售日：7月24日
價格：5800日圓　容量：CD-ROM
PlayStation

首領角色——五人眾

古他夫（グスタフ）

在「雅克計劃」中，受聘於DR.法蘭度的雇傭兵，擁有重量級裝備和各式各樣的武器，所以其能力絕不遜於其他四眾。





千香（センカ）

五人眾之一的仙術師，擅長體術和仙術，喜歡使用巨大的針栓攻擊，是一位好性呈強的美女。



陣吾郎（ジンゴロウ）

由遙遠的「東方之國」而來的劍術高手，亦是哥魯狄卿用高薪招聘回來的劍客，被DR.法蘭度提找成為五人眾之一。而他所持的愛劍「鐵汰」，正是DR.法蘭度特別為他開發。





尊亞（ツヴァイ）

使用身體內藏各種各樣的武器作為攻擊，亦是DR.法蘭度所製造的人型辛克MODEL戰鬥用CYBORG之最終形態，由於程式設計影嚮關係，是一名毫無感情，徹底冷漠，只會服從DR.法蘭度命令的戰士。



武童（ムドウ）



被DR.法蘭度認同其強大實力，用巨額金錢羅置回來的「謎之呪術師」。而在五人眾之一　，以牠最為擅長呪術攻擊。

不能忽略的MULTI TAP

《PANZER BANDIT》是能夠同時二人進行和四人對戰，但有一點要注意的是，當一個人以上進行遊戲時，便要使用MULTI TAP，作為雙打和對戰之用，情況有如下圖一樣。

遊戲特色

雙打模式、四人對戰

在遊戲中，有以橫向格鬥形式進行的故事模式和多人混戰的四人對戰模式。故事模式裏，有四名角色以供選擇，最多可以兩人同時進行遊戲；而四人對戰模式則有全部角色供選擇，既可組隊對戰也可分開混戰，使遊戲的刺激性大增。





ZOOM IN · ZOOM OUT

在遊戲中，為表達其廣闊的戰鬥畫面和與巨大敵人戰鬥的逼力效果，所以採用到ZOOM IN · ZOOM OUT的設計。當與敵人作近距離戰時，敵我雙方便會擴大，反之，作遠距離戰時，體積便會縮小。





究極連續技

其實究極連續技只是遊戲的一種新型系統，形式近似格鬥遊戲的CHAIN COMBO和COMBINATION，以輕、重和COUNTER攻擊組合的連續技，配合任可必殺技攻擊，便成為攻擊力更為強大的究極連續技。

兩重戰線

遊戲的戰鬥版圖，大部份都是以前後戰線所組成，然而此系統擁有着作回避攻擊的用途，同時間亦能使戰鬥畫面容納更多的敵人，令遊戲不會局限於同一戰線的畫面上，使戰鬥的方法變化更大。

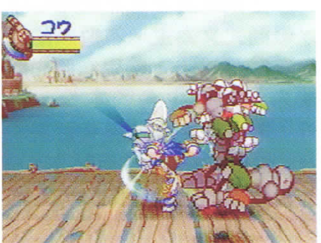
特殊系統



■COUNTER攻擊（空中）

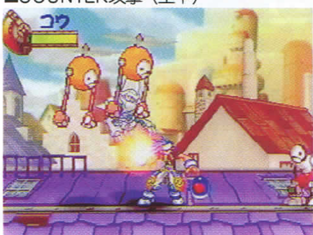


■必殺SINK ATTACK



■外線攻擊

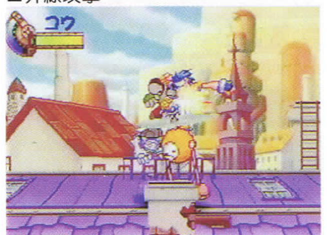
■對空必殺技



■對地必殺技



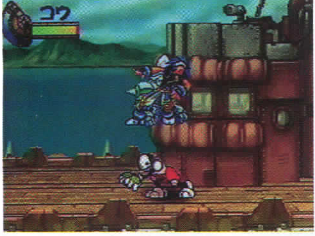
■空中追打技



■AIR COMBO

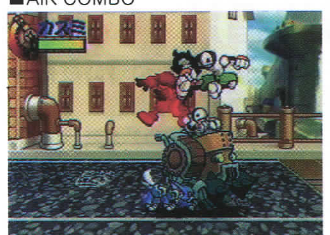


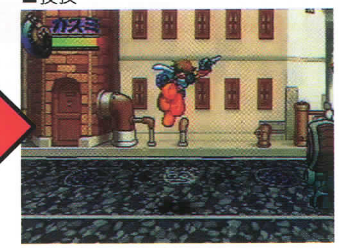
■投技



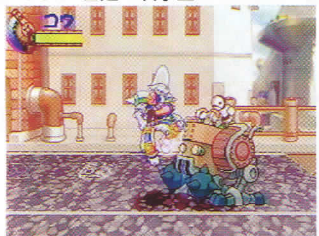


■DOWN回避・攻擊型

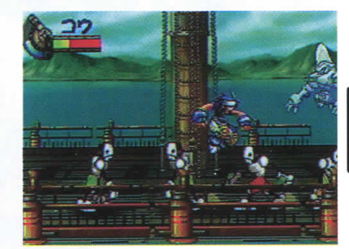


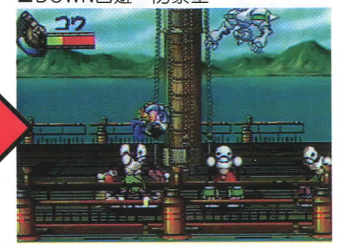


■DOWN回避・防禦型



■空中防禦





■二段跳躍



■HIGH JUMP



SLG	製造商：BANPRESTO	發售日期：1997年9月予定
	記憶：BLOCK數未定	售價：5800日圓予定

PlayStation

《KURUMI MIRACLE》的女主角久留美（くるみ）出生於一個因產業革命而步入機械文明的世界中，身為魔法世家的後人，而確實具有魔法的才能。（當時的魔法正開始受到輕視）

為了改變久留美喜愛撒嬌和亂用魔法惡作劇的陋習，她的母親茜里斯（セレス=ルーン=レスフィール）便將她送往傳說為大魔法使居所的古拉紐島（グラニュー）修行，為期一百天。從此久留美便開始本遊戲的旅程。

KURUMI MIRACLE

遊戲特色

1：RPG感覺的育成SLG

與一般的SLG不同，遊戲放棄了安排節目的系統，改為RPG的形式。換言之即是要控制主角在地圖上行走，從會話及行動中去改變自身的參數。

2：多重EVENT、結局

遊戲準備了約五十個EVENT的劇本，它們都與主角的參數及行動流程有極大關係，而解決EVENT本身亦會反過來改變主角的參數。這些事件所決定的結局約有30種。當然，要看齊所有劇情唯有多玩幾次子。

3：模擬與村民的關係

EVENT除了與主角的參數有關，亦與村民間的感情息息相關。這種關係可由與他們的談話，住戶的遷移等環境變化得到反映，由是如此玩者不可不關心這一點。

4：用各種各樣的魔法解決EVENT

主角的魔法並非像RPG中以戰鬥咒文為主。本遊戲的咒文有50種以上，善用它們去解決事件乃係主角的本份。另外，能選用的魔法與久留美本身的性格（由玩者的行動決定）和當時的狀態值有關。



操作方法

在久留美移動中的主畫面：

方向鍵	久留美的移動（按著×鍵可加快速度）
○鍵	與人物談話/開門
△鍵	呼出使魔畫面，其後有以下選項：
○	助言が欲しい——使魔的提示
△	移動先選擇へ——進入地圖的移動畫面
□	狀態を教えて——主角的狀態
×	キャンセル——取消選項
□鍵	呼出基本魔法畫面
L1/ R1鍵	呼出魔導書畫面

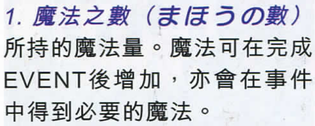
會話中：

○鍵	加速訊息顯示.





狀態畫面的看法



1. 魔法之數（まほうの數）
所持的魔法量。魔法可在完成EVENT後增加，亦會在事件中得到必要的魔法。

2. 魔法點（まじっくぽいんと） 即MP之量。MP由地水火風四種魔力的合計值去決定。沒有MP的時候必須回家就寢才能恢復。

3. 疲勞度（ひろう度）
表示了久留美的HP。打工及與妖精遊玩均會減低HP量，亦可從睡眠回復。

4. 地水火風之魔法 此數值決定了四種魔法的水準，使用相對的魔法或與相對的妖精遊玩均會增加此一數值。

5. 會話（かいわ） 高的會話數值可以增加會話時的選擇分岐。好的回話及打工都會增加此值，相反則減少。

6. 迷糊度（オマヌケ度） 高數值會導致古怪會話及魔法選擇出現，亦會出現自動回答古怪答案的情況。幹糊塗事會增加、打工則減少此一數值。

7. 好感度 隱藏參數，即村民對主角的好感度，打工及事件結束會令它起變化。對分岐EVENT及ENDING有影響。





主要人物介紹

主角久留美
（くるみ＝リトル＝レスフィール）



開朗的主角可說是人見人愛，好奇心旺盛對人又過人份關心。雖有堅強不認輸的個性，但害怕幽靈等可怕的事物。對魔法有非常高的潛質，只不過不會認真去修行吧了。



使魔達普（タップ＝ロッド）

貌似小龍的一種生物，乃係久留美的雙親在她六歲時所送給她，從此便成為久留美的監護人。喜歡說教，玩世不恭的性格可能是由久留美所一手做成的也說不定。



競爭對手A：亞里莎
（アリサ＝ルファ＝ヴィンセント）



亞里莎是個自信過盛，但有能的魔法使，對主角的雙親有所憧憬，而視久留美為競爭對手，可惜久留美本人卻令她非常失望。她不可忍受那似睡未醒的久留美，便經常對她採取挖苦的態度。

競爭對手B：絲汀拉
（ステラ＝シルバムーン）



躁鬱而任性，情緒化的女性。科學萬能主義者，非常討厭魔法和神秘主義。抱著屢敗屢戰的精神經常製作古怪的機器。約半年前從大都會遷往古拉紐島定居。

競爭對手C：彩美
（アヤメ＝カミシロ）

彩美很喜愛古怪玄妙的東西，經常陷入深刻思考的境地，是個很難令人理解的少女。她對超自然事物有很深的造詣，對奇妙的事物也豐富的知識量。她具備有自在操縱神秘事物的力量。

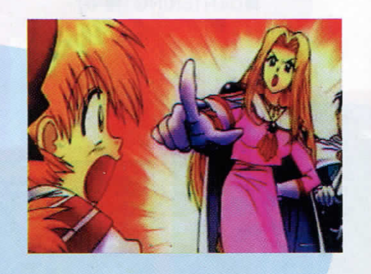
父親：亞拉
（アラン＝ザムド＝レスフィール）

亞拉是一個非常優秀的魔法使，能夠使用多種的魔法，而且，他是家中特別溺愛久留美的人。

平日，這個爸爸的言行舉止會很冷靜洒脫，不過，當提起女兒的事時卻會變成另外一人一樣。不過，亦因此他對久留美的溺愛而經常被妻子茜里斯責備。

母親：茜里斯
（セレス＝ルーン＝レスフィール）

論魔法的手腕絕不輸給丈夫。雖然冷靜兼且溫柔，但決定了的事情絕不退讓。她對女兒的愛絕非像亞拉那種溺愛，為了讓女兒變得成熟點，茜里斯是會有點嚴厲的。跟丈夫的恩愛猶如新婚中的夫婦那樣熱烈，只是為著不滿丈夫對女兒的溺愛而時有吵鬧，最後的勝利當然是屬於茜里斯了。



給香港機迷的話
BANPRESTO
松田吉史先生



希望大家在一鼓作氣說：「我要培育一個出色的魔法師！」之餘，也品嚐一上無拘無束的久留美和GRANU島的世界觀。接着會發生甚麼事情呢？會不會學到新的魔法呢？傻頭傻腦、總是開開心心精神奕奕、對任何事物都充滿着好奇心的久留美會怎樣成長全憑你的安排。由於她的成長會充分反映出現者的性格，說不定最後她會跟你愈來愈似哩。

SOC　製造商：SEGA ENTERPRISE（AM 2研）

2P　AD



序言

兩年前，SEGA在業務用街機底版MODEL 2上推出了首隻以立體多邊形製作的足球遊戲——《VIRTUA STIKER》，不論遊戲性和機能表現，都獲得一致的好評。然而，兩年後，SEGA採用性能更超卓的底版——MODEL 3之續編《VIRTUA STIKER 2》終於推出，在新底版和遊戲兩者的配合之下，不知會不會成為最完美的足球遊戲呢？





出場隊伍

在前作《VIRTUA STRIKER》之中，有18個不同國家的隊伍供玩者選擇，但在《VIRTUA STRIKER 2》則刪減了之中的丹麥隊，取而代之是6支新的球隊，使隊伍由以前的18隊增加至24隊。





■全24支國家球隊

基本系統

DRIBBLE 帶球



■不會獨自盤球，隊友會前來支援

PASS 傳球



■SHORT PASS（短傳）



■LONG PASS（長傳）



■CENTERING（傳中）



■HEEL PASS（腳跟後傳）

SHOOT 射球





■POWER GAUGE仍然健在



■鏟球

■每日的精彩入球

強化細緻度

環境變化

今次在《VIRTUA STRIKER 2》之中，為了提高遊戲的真實感，所以引進了不能缺少的環境變化：表現球場在烈日、黃昏和晚間等各時不同的景像。除此之外，亦增加球賽場地至四個之多，全部採用真實球場資料，使玩者更能有置身球場的感受。









■黃昏



■晚間

人物表現——MOTION CAPTURE

在遊戲之中，每一個人物的動態表現，都是採用現時最流行的MOTION CAPTURE來製作，相比前作的MOTION效果還要高出10倍，因而能營造出各種擬人的真實動態和細微的動作表現，還有的便是球員的能力設定，一切也是取決於人物的身高和體格，而每個球員的設定皆不盡相同，完全做出球員之間能力的差異。



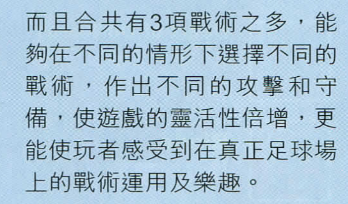




■連續的動態表現

新增系統——戰術設換

戰術設換是《VIRTUA STRIKER 2》中新增的特別系統，這是一種自主形式的戰術控制系統。在遊戲之中，每一支球隊都擁有其獨特的攻擊方法和守備模式，而且合共有3項戰術之多，能夠在不同的情形下選擇不同的戰術，作出不同的攻擊和守備，使遊戲的靈活性倍增，更能使玩者感受到在真正足球場上的戰術運用及樂趣。



■戰術設定

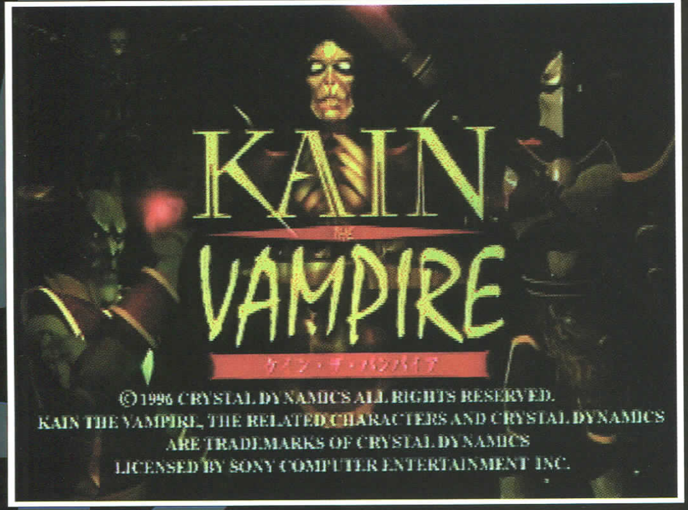












Kein The Vampire

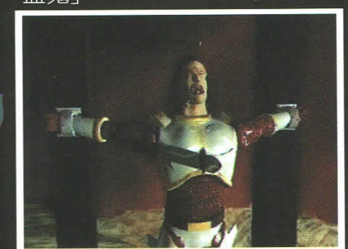
最後之選擇

吸血鬼的故事、電影等相信大家都非常熟悉了，由吸血殭屍尼古拉伯爵(DRACULA)開始至今，不少文學作品筆下的吸血鬼性格都是冷傲、孤寂、瀟灑、浪漫，但在今次《KAIN THE VAMPIRE 最後之選擇》中，吸血鬼卻變得暴戾非常了。怎樣暴戾？且看下面自有分曉。

ARPG
製造商：CRYSTAL DYNAMICS 發售日：5月23日
價格：5800日圓
MEM
PlayStation

故事的開始

身份為貴族的KAIN，有著不可一世的性格，傲慢自負、態度囂張、恃勢欺人……。某天他到了一平原去，在四處遊歷之同時，得罪了當地的居民，結果惹來殺身之禍，被眾人圍毆斃命。及後，地獄中受苦的KAIN得到冥府妖術師MORTANIUS的拯救，復活成為真真正正的「吸血鬼」。





冒險須知

在KAIN化身成為「吸血鬼」之後，就要依循「吸血鬼」的生活方式，以下五點就必須緊記：

1. 在時間計算上，每15分鐘就如遊戲中的一日，每日晝夜各7.5分鐘交替進行。
2. 夜間是「吸血鬼」的正常活動時間，日間的活動能力自然相應下降，體力消耗特別快，攻擊力及防守力都會較正常為低。
3. 水是人類生命之源，但對於吸血鬼則是大敵人，會令生命值迅速「急挫」，不要接近。
4. 遊戲中分別有四種血液存在於不同的「軀體」，各種血液功效如下：

人類之血(紅色)～令KAIN的生命值回復。
腐壞之血(黑色)～令KAIN的生命值下降。
亡靈之血(藍色)～令KAIN的魔法值回復。
魔物之血(綠色)～令KAIN的魔法值下降。

5. 吸血鬼必須靠「人類」的鮮血賴以為生，是令生命值上升的唯一途徑，別無他法。故此需要經常吸取人血，維持生命。

操作方法

「□」：向敵人作出攻擊。

「○」：主要作吸血之用。若與ITEM「面具」配合，可以跟村民談話。

「△」：KAIN變身。選好變身形態後，再按「×」決定。

「×」：顯示ICON BOX的魔法及裝備時使用。

「L1」：視點擴大及縮細之調較。

「L2」：觀察現在四周環境。可用方向鈕變更範圍，按「×」取消。

「R1」：顯示「咒文」的MENU。選擇後按「×」切換「咒文」。嫫

「R2」：顯示魔法ITEM的MENU。可在選擇後按「×」切換。

「START」：詳細的ITEM畫面顯示。

「SELECT」：OPTION畫面顯示。

魔法 & 咒文

魔法ITEM


Heart of Darkness
復活、生命值少量回復

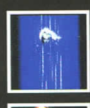

Blade
導向攻擊飛刀


Improve
敵方全體受創


Slow Time
敵方移動速度減慢75%


Energy Back
魔法值升至最高

咒文


Sanctuary
返回地下墓地


Light
魔法之光

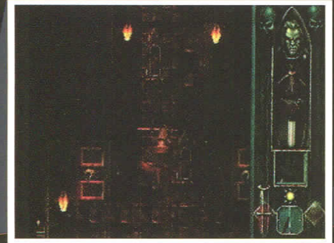

Energy Volt
強力電擊魔法


Repair
敵攻擊全守備


Inspire High
敵方混亂互毆



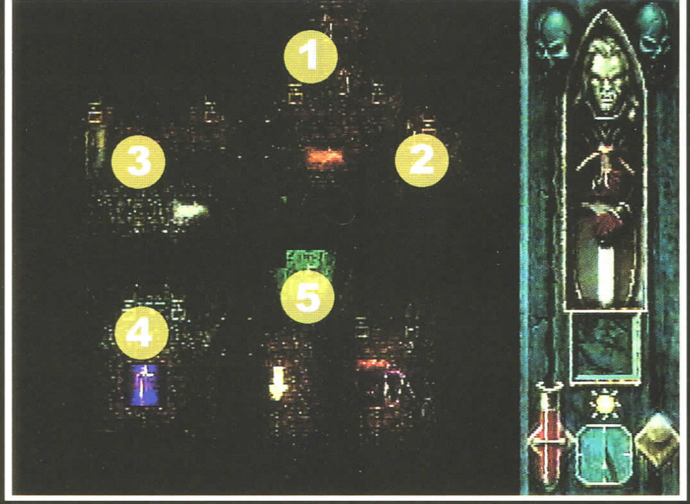
「吸血鬼」開始行動，ACTION！！



■ 1.只需緊按方向鈕「↑」就可輕易移動石頭。



■ 2.前面有Heart of Darkness卡，記得去取！



各項說明

A：KAIN之生命值
B：KAIN之魔法值
C：現在所使用武器／鎧甲
D：ICON BOX
E：日／夜之時間顯示

武器 & 鎧甲



Kain Sword
初期裝備武器



Mace
攻擊力強，能破壞障礙物




Axe
威力強大，裝備後不能使用咒文



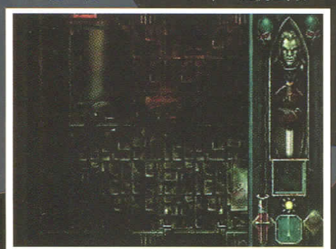
Kain Armor
初期裝備鎧甲



Bone Armor
骸骨鎧甲，一般敵人不能接近

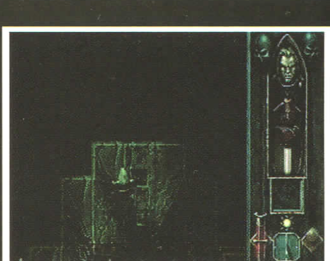


Chaos Armor
可增強攻擊力之鎧甲



■ 3.有殺錯，冇放過！

■ 4.這處是「地下墓地」。

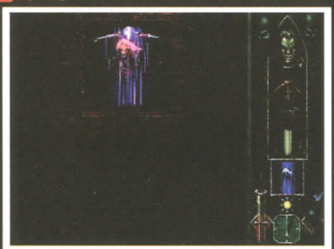


■ 5.不時有通道開關掣要開啟，方可繼續推進。

大脫走！！

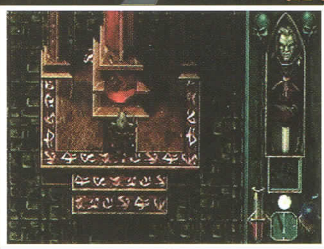


■ 使出「Sanctuary」的咒文；

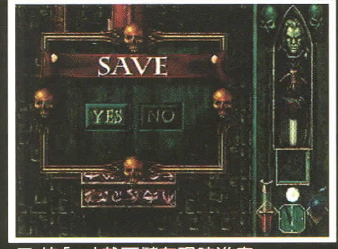


■ 可以隨時返回地下墓地了。

儲存進度



■ 找到如圖所示的建築物；



■ 按「×」就可儲存現時進度。

吸血示範

人類鮮血乃吸血鬼生命之源，是令生命值上升的唯一途徑，所以要掌握正確的吸血方法，十分重要。留意以下的吸血示範——

過程一：找尋適當「獵物」，一定要是人類，別無他選。

過程二：找到後就向他攻擊，或用「Inspire High」使他混亂，但千萬要留手，不能殺死他。

過程三：當發現「獵物」已無反抗能力，這刻即時按「○」；

過程四：成功吸取鮮血，恢復體力。



■ 1.有「獵物」出現了，好生猛！



■ 2.劈他！但要留手。



■ 3.已無反抗能力，按「○」；



■ 4.成功，血流如泉！

變身後形態



蝙蝠
可作長距離移動，但不能於屋內變身。



野狼
高速四處走動，按「×」可作跳躍。



幪面人
可於村內與居民對話，不受任何襲擊。



霧
穿牆破壁，不能通過之地帶通行無阻。



《GRAN DOLL》是一個同期推出遊戲、動畫、漫畫、CD、小說的跨媒體大作，遊戲由2D動作和動畫播片組成，故事關於高校女生天樹光的奇遇，內容包含科幻、動作和美少女等元素。更請到近期人氣大熱的名聲優「宮村優子」為故事中的奸角蘇姬露配音。今期先為大家送上人物設定和最新的宣傳片。

跨媒體超級美少女計畫

超光速 GRAN DOLL

ACT	製造商：BANPRESTO	價格：5800日圓	記憶：1 BLOCK
MEM	發售日期：7月預定	(限定版7800日圓)	PlayStation

與動畫不遑多讓的人物設定



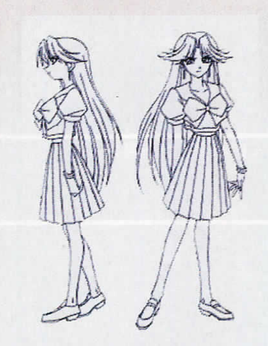


天樹光

高校一年生，平日最喜歡看動畫和雜誌。一日，安定的生活突然被一群稱亞光為「公主」的怪人所破壞。在千鈞一發之時，一部機械人忽然現身以強光照射亞光，令她變身成為女戰士「GRAN DOLL」。

蘇姬露

為了奪取古娜利斯王家代代相傳的「王家之鎧」而潛入光的學校與她決鬥。自信力量比GRANDOLL（亞光）更強，十分看不起亞光。









亞光的父母

其實亞光不是他們的親生女兒，而是外星文明古娜利斯王家公主。亞光本身沒有當時的記憶，而他們亦沒有說出這秘密。



HOLY（神聖）沙路

神秘軍團的總司令官，誓與「GRAN DOLL」為敵，更聲言要把地球毀滅。

宣傳片段

內容：蘇姬露在亞光面前出現攻擊她。突然一部機械人現身以強光照射亞光令她變身！















POITERS POINTS

又一隻令兄弟反目的遊戲?!

時間是2015年，在這時最受歡迎的電視節目是「CHANNEL POY！POY！」。在這節目中參加者都裝備了一對超能力增幅手套，利用比賽場中的各種物件投擲向其它選手，藉此獲得分數來決定勝負。而大會的優勝者還會得到莫大的金錢。

ACT	製造商：KONAMI	發售日：6月12日
MEM MPLY	價格：4800日圓	容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

PlayStation

操作方法

攻擊狀態（持着ITEM）

方向鍵：角色移動
SELECT：視點轉換
START：開始和暫停
△／R1／R2：必殺投擲（會消耗精神力）視乎不同手套會使出不同的必殺技。
○：將ITEM向後投擲
×：拾起ITEM或向前投擲
□：將ITEM向前投擲

防禦狀態（沒有ITEM）

方向鍵：角色移動
□／△／○：跳躍
×：伏下（能避開爆風）
□／△／○＋方向鍵：閃避
×＋方向鍵：伏下爬行（能避開爆風）
註：於OPTION中可調校成上級操作

ITEM

玩者只要把版面中的木箱打破便會出現特殊ITEM。


BLACK BALL：計時炸彈


金色心：LUCK POINT＋2（增加獎金）


FLASH BALL：回復精神力


心：回復一定量的體力，生死猶關的道具


RED BALL：在一定時間內加速

兩種模式介紹

EXHIBITION

對戰模式，即使勝出亦不能獲得獎金，可1~4人進行，於規定回合（可自行設定）內取得最高分數的人為勝。另外在場地選擇中可以選練習版面，而在這版中其它選手是不會有任何行動的。

POYPOY CUP

1人用模式，每版進行三個回合，以擁有最多獎金為目標。在每版中取得最少獎金的人便會出局，而玩者若得不到第一位便會Game Over。在這模式中可自由利用獎金購入不同的手套或將之強化。

MODE SELECT
EXHIBITION
POYPOY CUP
OPTIONS
方向キー上下で選択　○か×で決定してくだ

■成功地奪取冠軍吧！



版面介紹


■摩埃石像版面：小心會動的石像！



■草原：最普通的一版


■黑夜：小心那大岩石變成的大恐龍！


■南極：地面很滑，企鵝很可怕！


■機械人：機械人會向玩者攻擊


■荒野：風沙會對移動產生影響





DARK HUNTER 下～妖魔之森～

早在47期《遊戲誌》中已介紹過《DARK HUNTER～上 異次元學園》這作品，而其續編《DARK HUNTER～下 妖魔之森》亦已於早前推出。遊戲基本上是續回前編的故事，登場人物亦沒有太大的改變，所以玩過上集的讀者，除了要破解新的謎題之外，相信應該會因早有經驗而游刃有餘。

操作方法

方向掣——游標的移動，項目的選擇
START 掣——GAME START
A／C 掣（〇掣）——決定
B 掣（×掣）——取消，MODE 切換
◆學習 MODE 中
L 掣（L1 掣）——前場面表示
R 掣（R1 掣）——次場面表示
*註：()內乃PlayStation版的操作

遊戲特色

此遊戲的最大特色，當然莫過於將平凡的冒險遊戲轉化成為教學英語的冒險遊戲。故在平常的進行中，只要遇有不明白的地方便可切換至學習MODE，先貯存或讀取遊戲的進度，選擇遊戲以日語或英語進行，然後選看對白，使畫面出現字幕。除了可以更清楚對話的內容之外，對白中的KEY WORD或較深的詞語亦有註釋功能，令遊戲更淺白易明。







AVG	製造商：光榮	發售日：發售中（5月30日）
	價格：6800日圓	容量：CD-ROM

MEM
SEGA SATURN/ PlayStation

故事相連

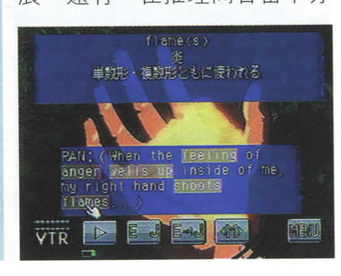
進入遊戲後，玩者便要從三名主角中選擇一人進行，當中要完成每個人的部份情節才會進入下一章的故事，就像前作一般。雖然各人的背景和故事不盡相同，但整個遊戲的中心都是圍繞着慈現學園與妖魔森林之謎的。

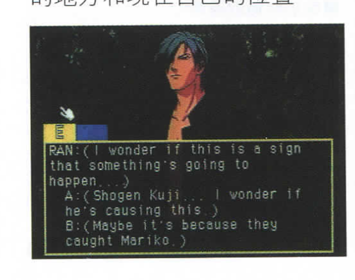




推理・問題

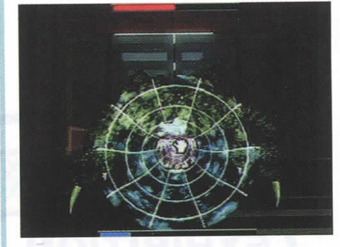
雖然遊戲則重語言教學，但說到底也是冒險遊戲，所以不能忽略的是解謎和推理元素。當中玩者要因應不同環境而作出推理選擇，而不同的選擇會直接影響故事日後的發展。還有，在推理問答當中亦可選擇英語或日語觀看問題和答案，此外以調查環境來找尋線索也是重要的一環。玩者可以從調查畫面中選擇查看各物件或自由移動，同時於移動畫面的左上方地圖會顯示曾到過的地方和現在自己的位置。





戰鬥方法

在遊戲的進行途中，除會找到不同的線索外，亦會遇上不同種類，向玩者襲擊的異生物。此時便會進入戰鬥畫面，在戰鬥畫面中，上方中央是敵人體力，下方中央是玩者體力，作戰的方式是按着A／C掣（〇掣）來移動方向掣的拳頭形游標，當踏着目標便可作出攻擊，基本上難度不高。









QUANTUM GATE I
～惡夢之序章～
It's Nightmare!

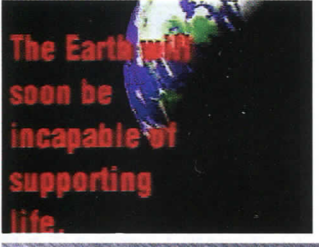
這遊戲《QUANTUM GATE I～惡夢之序章～》以一個科學奇想角度為大家注譯未來，玩者可在裏頭感受到一種70年代科幻小說的感覺，故事結合了太空生物、虛擬世界、環保、大公司掌政等近年廣受歡迎的電影原素，絕對適合喜歡70年代科幻電影的朋友。

AVG　製造商：GAGA Communications　售價：5800日圓　記憶：1BLOCK
MEM　PlayStation



惡夢之始：

西歷2057年，地球大部份國家已被大財團「公司化」統治，成為國際聯合組織加盟國。同時生態環境已惡化至令人絕望，人類迫切需要大量「酸化鉢」來修補臭氧層。而人類在可進入「多元宇宙」的QuantumGate，發現了蘊藏大量「酸化鉢」的惑星AJ3905。但星球充滿致命的毒氣，而且住滿凶殘成性的「巨大昆蟲」。故事主角安東尼剛與妻子分離，傷心地加入「公司」的私人軍隊，最後被送往惑星AJ3905。





系統介紹

本遊戲以最傳統的方式進行，只需把游標指向要作出行動的物品，按「○」鍵決定即可。而指向畫面左右按鍵就可移動。而3種游標分別是：
「手」用以使用或拿取
「眼」用以查看指定物品
「嘴」與選擇的人說話

如何使用SAVE POINT「MILITERM」

MILITERM就如一個電腦終端機，可記錄進度和觀看情報資料。

1) EXIT離開此畫面
2) 觀看關於地球的新聞情報
3) 查看基地規則及司令指令
4) 觀看電子郵件
5) SAVE記錄進度
6) 回到之前的選項
7) 到下一個選項
8) 看這選項的上一頁
9) 看這選項的下一頁
10) 觀看有線電視
11) 聽BGM音樂
12) 環境虛擬器（以立體全息影像在基地製造擬似空間）



人物介紹

安東尼
人稱東尼，學生一名，自願退學加入軍隊。由於無法忘記其妻子珍莉而每晚夢見她

珍莉
安東尼的分居妻子。在一場交通意外中不幸重傷，現正處於瀕死邊沿



馬狄斯
是東尼的友人，「一匹狼」性格。在遊戲後段發現基地的重大秘密



瑪莉博士
瞬間轉移裝置的發明者，為地球的惡劣環境而痛心。她曾做過兒科醫生



蘇狄斯大佐
基地的最高負責人，正與瑪莉博士一同進行「伊甸園計畫」，掌握一項重要秘密。



巨大昆蟲
惑星AJ3905的支配者，十分凶殘而且富攻擊性

QuantumGate的地圖：

LEVEL 1

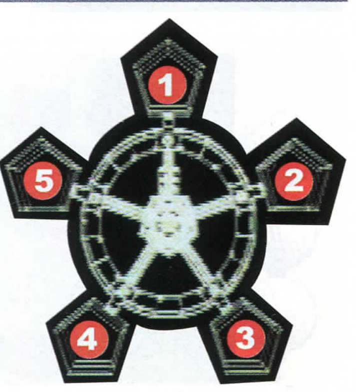
1.保安部／2.簡報室／3.格納庫／4.主通道／5.閘口控制室

LEVEL 2

1.下級軍官居住區／2.診療所／3.休息室／4.食堂／5.研究室

LEVEL 3

1.電腦室／2.瑪莉博士辦工室／3.國際聯合組織辦工室／4.將校級軍官居住區／5.蘇狄斯大佐辦工室





日本職業哥爾夫球協會監修 DOUBLE EAGLE

SPT 製造商：SUNSOFT 售價：6800日圓 容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS
MEM MPLY PlayStation



向全部90個球洞挑戰

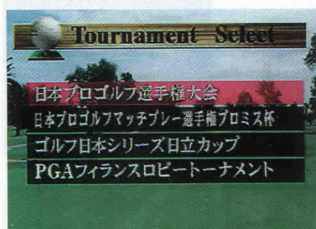
先太郎：「我想學人打吓GOLF，一來但係又冇錢，二來放假又要同家人一起…」TAZ：「學我啦！買部遊戲機同隻《日本職業哥爾夫球協會監修DOUBLE EAGLE》啦！哩隻遊戲多邊型像真度高，有成90個球洞可玩，更能四人對戰。最適合一家人玩啦！」(點解咁似電台廣告？)

PGA Tournament

玩者可在此模式中參加：「日本職業哥爾夫球協會選手權大會」、「日本職業哥爾夫球協會Match up選手權Promise杯」、「Golf日本series日立杯」、「PGA慈善杯」4項大賽中的其中一項賽事。

獎金 Hunter Mode

不同於「PGA Tournament」，在此模式玩者同樣要參加各項大賽，但可選用能力各有不同的4男4女參賽。目標是取得最多的獎金，最終各會有一場自行決定是否參加的最後決戰。

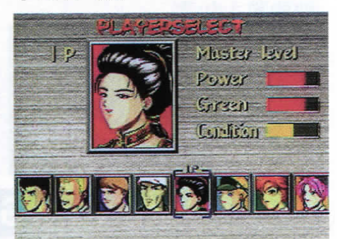


打哥爾夫球是老人運動？

不能說是享受，通常一場中型比賽會分18個球洞，由早上打到太陽下山。比賽進行中日曬雨淋，遇着大型比賽人數多，更有可能要分兩日進行！可見高爾夫球除了比試技術之外，更是體力與精神的競賽。

甚麼是DOUBLE EAGLE？

球場術語。DOUBLE E.小3桿、EAGLE小2桿、BIRDIE小1桿、PAR標準桿，而BOGEY多1桿、DOUBLE B.多2桿、TRIPLE B.小3桿。說NICE EAGLE是稱讚對手以小2桿入洞。

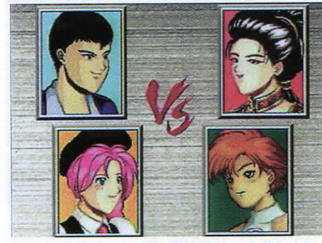


VS Mode

同樣可從8位各有所長的選手中選一位參賽（但能力設定與HUNTER MODE不同）。自由選擇球洞、人數（最多4人同玩）、是否與電腦對戰和比賽洞數（1、9、或18個洞）。

PRACTICE

可在90個球洞中選出一個練習，這是很重要的事情！因為，就算是職業選手至世界冠軍，在真正作賽時都會早一日到球洞練習，觀察距離、地形及風向。天時、地利、人和，缺一不可。



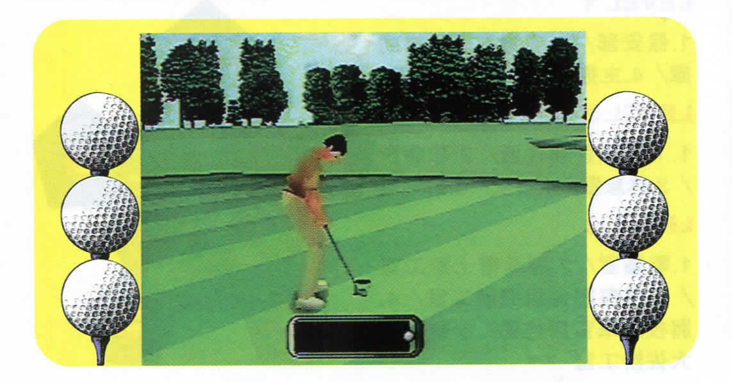
GOLF打得遠就可以了嗎？

說這話未免太少看GOLF了！打力強確是好，但一個好球手還要有技術、耐性和觀察能力。打一球波要考慮及觀察距離、地形及風向。有些球手更說要計算地心吸力呢！

怎樣定一個洞的標準桿數？

世界標準以發球點中心與球洞的距離分為：3桿（男子250呎↓，女子210呎↓），4桿（男子251~470呎，女子211~400呎）5桿（男子471呎↑，女子401~575呎），6桿（女子576呎↑）賽會會因應球洞難度而作修定。

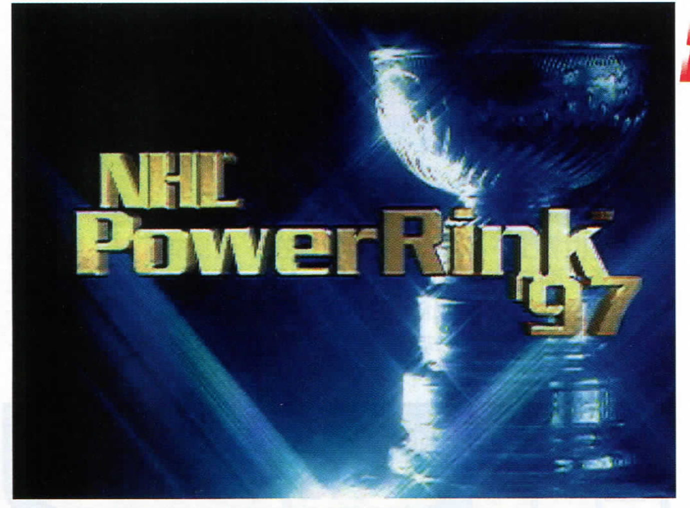




如何打我的第一桿

1) 先選出賽球桿，不想費心可按START了事。每枝球桿上都註明了打出的距離，視乎球洞長度選擇即可。W是木桿，I是金屬桿，不要忘了在沙池和草叢使用打球的SW、PW和推桿PT！
2) 選起球點可先看風向，它吹向左就放右點，相反亦然。你亦應視風向適度修正電腦設定的球道。
3) 打得遠不是最好的，避免球的飛行路線在水池和沙池之上，應該盡量打到平原，以免落點太近水池和沙池。
4) 由場上打上果嶺的一桿，不一定要打到最近球洞。反而可用在SELECT中的CART移到果嶺上找一個與球洞成平面的地方再打。
5) 當上了果嶺，應按「口」開了POLYGON LINE來看清球路。而力度方面實在無法說明，需要多多練習。





NHL POWER RINK'97

喂！你打波定打人呀？

美國最受歡的運動聯賽是NBA藍球、MLB棒球、NFL美式足球，NHL冰上曲棍球雖然不及前三者般受歡迎，但比足球(SOCCER)還要高上許多。而且此聯賽是由美國、澳洲和加拿大三國26隊精英球隊所組成，質素絕對站在世界頂尖。究竟ICE HOCKEY有幾好玩，怎樣打波如打人呢？玩過這GAME的你一定會明白。

玩法與用語解說

比賽法： 以射入對手龍門為目標，分3個回合互換半場進行，不限換人次數。

PUCK： 即是曲棍球，厚2.54CM、直徑7.62CM、重156-170G以硬化橡膠制造。

PHASE OFF SPOT： 即賽場上那些紅點用以開場，罰球、界外等情況使用。

RED LINE & BLUE LINE： 用來評定越位和2 LINE PASS，詳見賽例。

PUCK OUT OF PLAY： 球被打出場外，於打球出界一方龍門前進行爭波。

ICING： 開波時，當球越過了中場紅線及對方龍門紅線，而其間無人曾經觸及球時，對方球員便不能接觸球，否則他們會被罰(如發球一方曾有人被罰出場，則不在此限)。

PENALTY： 如向對手施以暴力，視乎情況會被罰FACE OFF、自由球或離場。

2 LINE PASS： 不得使用超過球場中2條線(red & blue line)長度的傳球，必須帶球進入敵陣，否則要在犯規一方BLUE LINE再開球。

OFF SIDE： 越位，會在犯規一方BLUE LINE再開球。

操作法

持球時

□＋方向：傳球
△：故意把球留在地上
○：高位傳球
×：射球(緊按「×」是重射)

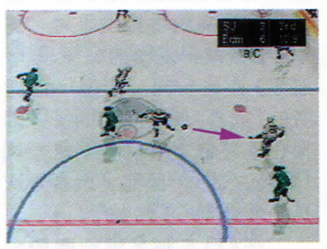
非持球時

方向鍵：
移動(緊按「○」或L1：加速移動)
○or L1 or R1：
攻擊、阻人前進
移動中按L1 or R1：
移動中攻擊對手

打架時

L1：左防／　R1：右防／
□：左拳／　○：右拳

■ 射呀射！射他吧！



■ 傳個波比我！

SPT　製造商：SONY INTERACTIVE ENTERTAINMET
售價：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：4 BLOCKS
MEM　MPLY　PlayStation

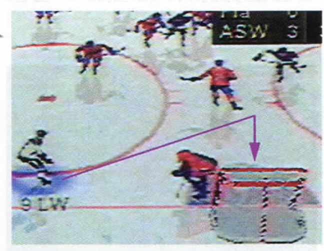
教練大教路

問： 很難從對方龍門入球得分啊！電腦控制的守門員又會緊隨着持球球員而移動，怎辨呢？**答：** 只需要帶球進入對方龍門後側位置，按「□」後馬上按「×」交個波比龍門前嘅隊友射就可引開守門員而得手啦！

問： 教練！我自問打架未逢敵手，點解會唔夠D鬼仔打㗎？**答：** 因為這遊戲中敵人的身手有如鬼上身般快，用連射手制吧！你就可以輕易解決對手。你亦可在OPTION中取消FIGHTING。

問： 教練！場上咁多人，怎樣可以正確交波給指定隊友？**答：** 只要按實L2便會發現每位隊員也有一個代號(□、△、×、○)，只需按實L2後再按入相應嘅代號即可交給指定的隊友。

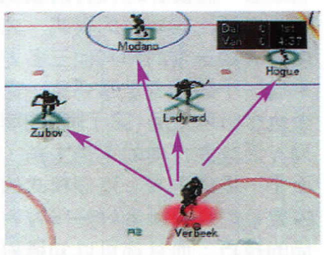
問： 怎樣換人？**答：** 換人有兩種方法，1)指定球員換入：任何時侯按START選EDIT LINES選人；2)全員交替，比賽中緊按SELECT或在開球時都會出現一個體力表，可以△、○、×鍵選擇切換。



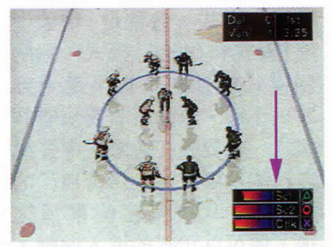
■帶波到這圖中地方，再回傳給隊友射波就行了。



■只要用連射手制可輕而易舉，打敗任何對手。

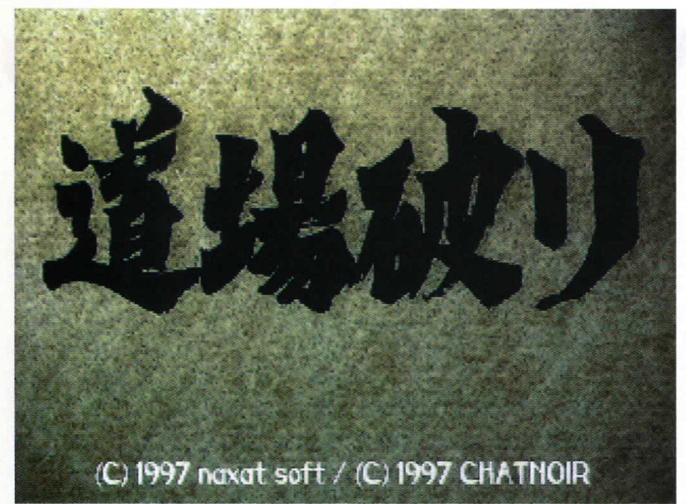


■出現代號時，可配合(按代號後馬上按「×」)即傳即射。



■其實可在開賽前於OPTION設定全隊切換表的球手。





我要踢盡世上的麻雀館

日本職業麻雀聯盟公認 擊破道場

在這個世界上，只要有人類的存在，便會有「賭」這種東西出現，而在遊戲的世界亦是一樣，不過，遊戲之中大數的「賭搏遊戲」也是以「麻雀」為主，這《日本職業麻雀聯盟公認 擊破道場》亦不例外，然而這遊戲和其他的又好像有點兒的不同之處……



遊戲方法

在遊戲世界之中，差不多所有的麻雀遊戲也是一樣的，當然，要能夠勝便要靠玩者自己在這種遊戲上的修為，而且，非要將對手打倒不可，這《日本職業麻雀聯盟公認 擊破道場》亦是一樣，不過，這遊戲的「故事」便有所不同了，因為在這遊戲之中玩者不是一個「好色之徒」，反而，玩者今次是一個非常「正常」的人。

在《日本職業麻雀聯盟公認 擊破道場》之中，玩者是一個專門向其他麻雀館挑戰的「浪人」，很明顯地，玩者在遊戲之中的主要任務不是要看其他的人物「脱衣」，而是要向其他的麻雀道場挑戰，直到將所有的道場征服為止（吓？這樣豈不是要四處踢館？）。為了要達到這個目的，玩者必須不停的向其他麻雀道場挑戰，不過，在打倒些道場之前，玩者先要將道場主人的徒弟打倒，然後再將館主擊敗，這樣便算將道場「擊破」。





遊戲特色

如果要説特色，麻雀遊戲其實並無甚麼特色可言，不過，《日本職業麻雀聯盟公認 擊破道場》卻是有一點兒不同的，尤其是其遊戲式，因為玩者要對戰不同道場的高手，因此玩者要有多種不同的對戰方式，而且在不同的道場之中，是有着不同的牌局方式及規則，記着！玩者不可以調校道場的牌局規則，所以玩者可以説是有完全被動的環境之中作戰的。

另一點玩要好好注意的便是在「擊破道場」模式之中，要擊破道場除了是要勝之外，更是要作「三個半荘」的對局，亦即是説玩者在遊戲之中，玩者要連勝三個半荘才可以和道場主人對局，這是一個非常大的考驗，再加上在遊戲之中是有五個道場，屈指一算，玩者如果要完成整個遊戲的話，便起碼要十五個半荘的牌局，各位能夠支持得住嗎？大家有信心戰勝所有的對手嗎？

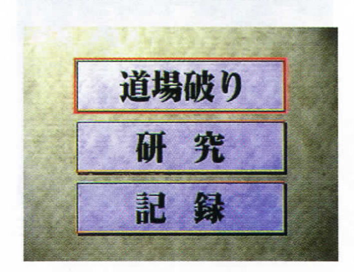


喰い断么	有り	自摸平和	有り
裏ドラ	有り	三四連刻	無し
槓ドラ	有り	大車輪	有り
槓ウラ	有り	八連荘	有り
一発	有り	数え役満	有り
一発失効	捨前	二倍役満	有り
二家和	有り	七対子	25符
二飜縛り	無し	副落平和	30符
不聴罰符	有り	二盃口	3飜
南場不聴	輪荘	馬	1·3
ドボン	有り	持点	25,000
西入	無し		

遊戲模式

在《日本職業麻雀聯盟公認 擊破道場》之中，只有兩個不同的模式，分別是「擊破道場」模式和「研究」模式，這兩個模式的分別其實不是十分大，不過，無論玩者要玩哪個模式，也要先在遊戲之中登記自己的性名，以及選擇自己的「樣子」，做完這些事情之後，便可以正式的進入遊戲。

「擊破道場」模式便是和以上所講述的將其他的麻雀道場擊破；而後者的「研究」模式便是一個比較新穎的模式，先由玩者如正常的和其他三名對手局，不論玩者是勝或負，之後也會出現一局「開了牌」的牌局，而負責打牌的不是主角，而是道場的主人，這個模式的主要目的是要玩者好好學習對局的技巧，而且亦可以知道對手的出牌方式，只要玩者好好的練習，便可以盡取先機。以上介紹的兩個模式基本上也是要先開牌局，所以不論玩者是玩哪個模式也好，筆者也希望各位能先好好的鍛鍊一下自己的牌技。







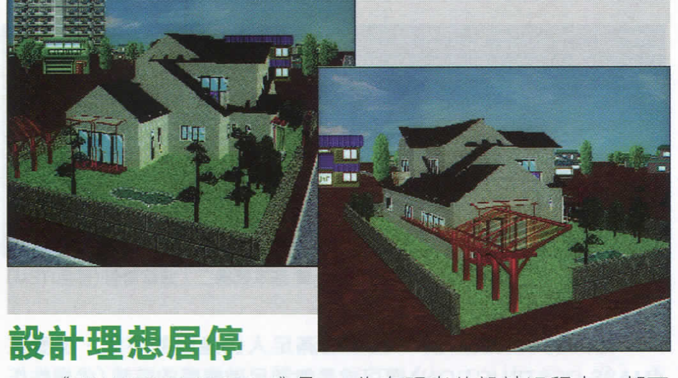
My Home Dream

マイホームドリーム

SLG	製造商：VICTOR	發售日：7月25日	價格：5800日圓
MEM		PlayStation	

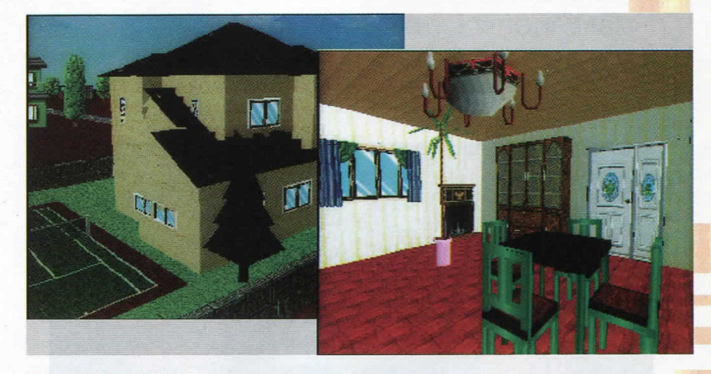
甜蜜溫馨安樂窩

不知道大家心目中的理想居停到底是怎樣？要精雕細琢、宮殿樑柱、豪庭氣派的至尊府第；還是要結合天然美境、飛瀑流泉、極目蒼翠，滿眼青蔥的園林景緻……PlayStation新展現——《MY HOME DREAM》就可讓大家把夢想中的豪庭優尚一一實現。



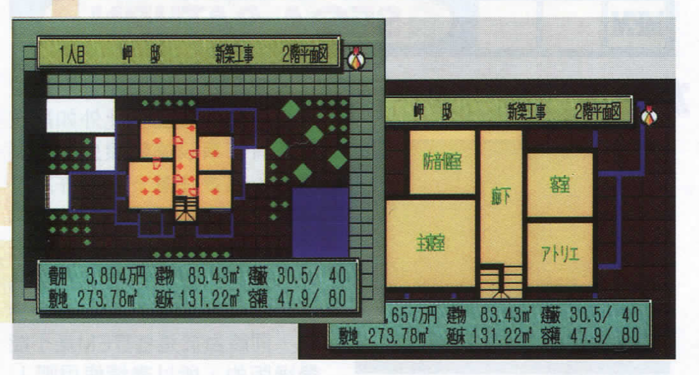
設計理想居停

《MY HOME DREAM》是個可讓你一嘗「室內設計師」滋味，設計心目中夢想家居的「體驗」遊戲。可能大家會想：「我連基本的設計理論都一竅不通，去當室內設計師，怎麼行？」這點其實不用擔心，因為在玩者的設計過程中，都可以隨時使用親切的「HINT MESSAGE」功能，會向設計者提供不同提示給予支援，幫助大家解決各方面的困難。就算並無任何特別的建築知識，一樣無問題。



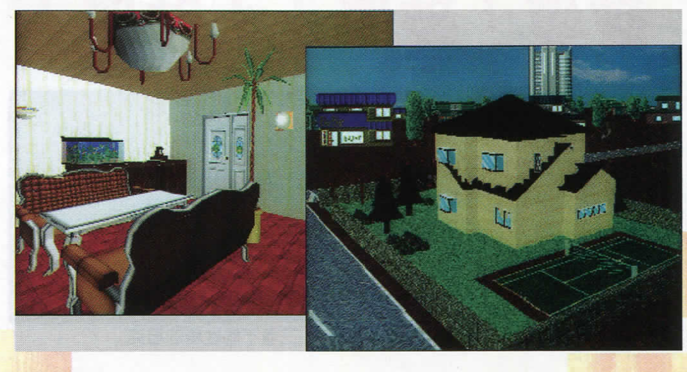
「式色」俱備

遊戲中亦為大家準備了300種以上顏色、大小、形狀各異的「家居設備」，配合室內及室外陳設，以供玩者自行選擇配搭。除本身建築物的平面設計圖外，其外觀及內部陳設均會以「3D-GRAPHICS」(立體圖像)模擬實際環境，讓大家從不同角度去欣賞自己設計的「心血結晶」。不過，在尺寸方面全屬日本規格，以「榻榻米」計算，與香港以平方呎計算就有明顯分別。進而有關建築上的法例亦會有所不同，所以或許未能完全適用於香港的環境了。



MY STORY, MY HOME！

整個遊戲可分為兩個模式，分別為「STORY MODE」及「MY HOME MODE」。在「STORY MODE」中，玩者的身份是一位「一級設計師」，要為十位職業、年齡層、家庭組成、對事物愛好各異的客人，憑與每人的對話內容，把握提示，設計符合不同要求的理想居所。「MY HOME MODE」則是以個人喜好，選擇不同土地(大街、砂漠、平原、海岸，甚至荒島)，設計自己夢寐以求的理想居停。





沒有無敵大彈！



紫炎龍的故事背景

在遙遠的未來，人類已把目光放到被稱為宇宙的無限之海，同時這時代的目標就是在這無限之海中找尋和母星——地球同樣碧綠，適合人類居住的星球。就像大航海時代的探險船隊那樣，宇宙年代的探險船隊亦為着這種目標而向一無所知的海出發，而這段故事就發生在其中一批探險船團之中……

在離開了母星九十三年後，探險船團終找到適合人類居住的星系，其中第四惑星更和地球極之相似。當船隊的人以為漫長的探索旅程告終之際，戰鬥的幔幕卻悄悄地拉開了……由於探索部隊在惑星上失縱，同時船隊受到來自該惑星上的機械生命體襲擊，故為保存探險船團全員的生命安全及消滅這種好戰的機械生命體，於是船隊出動了唯一的武裝——惑星制壓兵器「BAN-DRAGOON」！

© 1997 Warashi Inc.

STG	製造商：WARASHI 價格：5800日圓	發售日：6月27日（預定） 容量：CD-ROM
2P	SEGA SATURN	

精采的CG開場動畫

在SS版的OP中，一開始便可看到遊戲中的戰機「BAN DRAGOON」與巨大二足步行兵器（第一版BOSS）作戰和使用激光的精采CG動畫，而這是街機版本所沒有，於SS版中製作的。

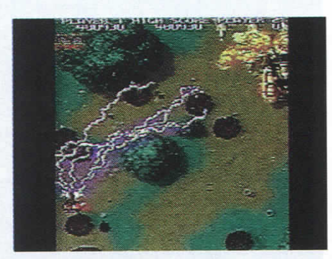

■ 激光（大彈）的3D CG動畫！


■ 巨大二足步行兵器！

大容量大彈

遊戲中玩者除可選用三種基本武器及三種爆彈（大彈）外，最大特色就是大彈數可達十多個。不過正所謂針無兩頭利，因為於遊戲的設定中，在放大彈時自機是沒有無敵時間的，故相對遊戲在操控技巧上的要求更高。


■ 基本武器一：機關砲（紅色ITEM）


■ 基本武器二：追踪雷射（藍色ITEM）



MASS DESTRUCTION
破壞！破壞！大破壞！

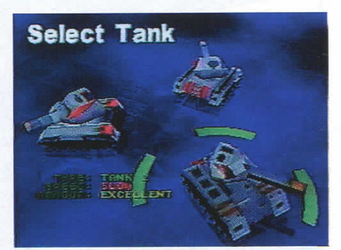
如果說《模擬城市》等遊戲能滿足人們建設的慾望，那麼這《MASS DESTRUCTION》便可說是能滿足破壞感的遊戲（劣根性作怪……）。遊戲相當簡單，玩者身為第三次世界大戰（！）時共和國軍的高機動坦克戰士，為阻止同盟軍得到核兵器和人類存亡而戰。由於任務地點在同盟國境內，在任務之中「順便」破壞各種建築物對共和國軍是有利的，所以各位可盡情破壞！



ACT	製造商：BMG JAPAN 價格：5800日圓	發售日：6月27日預定 容量：CD-ROM
MEM	SEGA SATURN	

不同的戰車

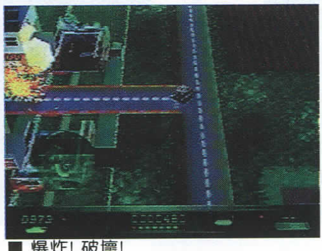
既然是玩破壞的遊戲，當然最起碼的要求是能讓玩者能以各種方式進行破壞吧，而不同能力的戰車選擇亦是理所當然的項目。故於遊戲中，玩者便可選擇三台不同型號的坦克，配合不同的破壞風格。



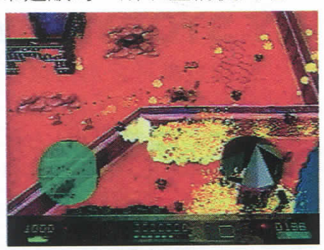
■ 三種不同性能的坦克

為破壞狂而設的系統

幾乎所有建築物都可破壞便是遊戲的賣點！此外如將該版所有軍事設施破壞更有特別獎分；但要注意一些物件只要被毀便會GAME OVER的！武器方面除了機槍和戰車砲之外，也有火炎放射器和對空兵器等道具（ITEM），可在版圖拾取，同時由於這些ITEM是不能帶過版的，所以盡情使用吧！


■ 爆炸！破壞！


■ 火炎放射器！燒吧！


■ 各種建築物都能毀壞！



喜歡你

軍校戀愛遊戲？

SLG　MEM　SEGA SATURN
製造商：GAGA COMMUNICATIONS INC.　發售日：6月27日（預定）
價格：6800日圓　容量：CD-ROM

時至今日戀愛育成遊戲多如繁星，要吸引玩者自不能馬虎了事，如何注入吸引玩者的元素便是其重點所在；這隻《喜歡你》和其它同類型遊戲最不同的地方便是她的背景並非普通校園，而是在一所軍官學校之中。中學生、運動員及女警相信大家也培育過吧，那麼軍官你又養過未？

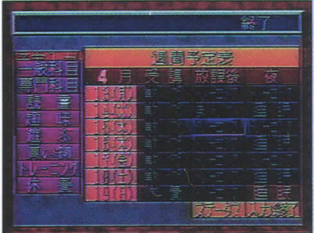
遊戲背景

到了西曆2296年，成為職業軍人是最好的出路，故主角也很自然的進入了這所位於宇宙殖民星內的EAA連邦軍官學校。但由於長年的戰爭令男性比率下降，故學校的學生和教官都大多是女性……


■美人教官！她也是可以追求的對象之一。

多姿多采的兩年

遊戲中，玩者要在軍官學校生活兩年，期間除以成為一流軍官為目標外，更要找到生命中的另一半。由於每年兩次的期考如不合格便會被逼退學（GAME OVER是也！），所以不要只顧兒女私情而荒廢學業啊！此外和其它同類遊戲同樣地有大量的劇情和迷你遊戲，而且由於是軍校生活，所以一些諸如戰車訓練，格鬥技比賽等事件也會出現！


■訓練和課程是以一星期為單位預先編排的。


■運動會當然少不了


■在泳池初見面的場面

互動電影！？

AVG　MEM CARD　SEGA SATURN
製造商：VICTOR INTERACTIVE SOFT WARE, Inc.　發售日：6月27日（預定）
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　備註：對應MPEG

有如電影般的遊戲

由3DO移植至SS，打着飯田讓治的名字，以大量真人電影片段為賣點的冒險遊戲《MOON CRADLE》終於決定在6月27日發售了！正由於遊戲的內容充滿電影感，故單是OP已叫人難忘。


■ 電影般的OPENING片段

粒粒星的遊戲

除充滿電影感外，遊戲的另一賣點便是由主角——偵探鶴見辰吾至其它角色都是由不同的日本名演員飾演。以冒險遊戲來説實屬少見，而故事便圍繞着鶴見辰吾如何解破一連串的神秘少女失縱事件……


■ 使用指令時會播出一段真人片段

不同的劇情

如近期的冒險遊戲一樣，分岐點亦是此作的必要元素。其中玩者的行動（偵探鶴見辰吾）會對劇情產生各種分岐，而且結尾也有多個，是個重視多重劇情和多重結局且有大量電影片段的AVG。


■ 行動時是一般CG

互動冒險遊戲！？

遊戲另一特色便是在選擇ITEM時，除了一般指令外，還會播出一段真人影像，讓玩者有看電影的感覺，就像互動電影一樣，換句換説這可是一隻「互動遊戲」。





WORLD EVOLUTION SOCCER 好多SETTING！

SOC 製造商：ASMIK 價格：5800日圓 發售日：6月27日（預定） 容量：CD-RO

MPLY MEM SEGA SATURN

足球遊戲除了單刀直入，逢人過人直搗籠門；或是一記妙傳射入一球「世界波」的樂趣外，以監督身份（領隊）制訂戰術，改變陣勢，領導球隊是否也會為你帶來樂趣？由電腦控制的球員會否令你覺得「要時無人，唔要時一大班人」的情況常常出現？如以上問題的答案是肯定的話，這《WORLD EVOLUTION SOCCER》可能會適合你。



你的身份是監督

作為球隊監督，目標當然是帶領球隊在世界賽中奪得錦標。在這裡你有四種戰術可以在賽前選擇；此外球員的行動也很重要，因在遊戲中你只能控制一人的行動（當然可隨時轉人），而其它球員的行動只有在之前決定：是搶球還是回防？球到手後是否立即傳中？沒有球時該怎樣？如果掌握得好，你的球隊距勝利之門也不遠了！



遊戲的四個模式

普通比賽：對電腦或雙打對戰一場。

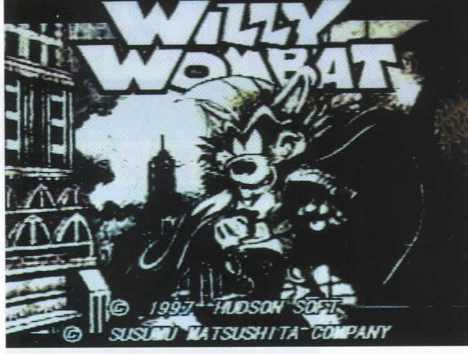
團體賽：最多四人參與，以四隊作循環賽。場數可調教至二十四場之多。

世界賽：32隊任君選擇，初賽為循環賽，要長期玩的模式。

編輯模式：隊員名字的改變，戰術和陣式的改變等。







WILLY WOMBAT

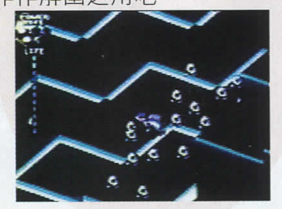
不知大家喜不喜歡《瑪利奧64》這類立體動作遊戲？如答案是肯定，同時閣下是SS機主的話，那麼《WILLY WOMBAT》這遊戲相信定會適合你。看官們不要見它歐美風味十足便以為是美版遊戲，事實上它可是百份百日本製作，單從主角WILLY是出自日本名插畫師松下 進之手，便知道有關方面對它的重視程度！

2D人物3D世界

首先得說明一點，玩者別被它那斜上方視點畫面和2D角色所欺騙，實際上它可是一隻不折不扣的3D遊戲來的！視點不單能自由改變（以自己為中心），背景也是全由多邊形組成的立體

武器：2把回力鏢＋？

基本上主角的武器只有二把回力鏢，但在敵眾我寡的情況下，當然有特殊技這指定動作作解圍之用吧。



目的：謎？

WILLY的身份是甚麼？他要追尋的人又是誰？還有他的敵人呢？我們只知道他要得到「完全的自由」必須取得一種叫神奇寶石的東西，集合了多顆神奇寶石後便有不可思議的事發生……

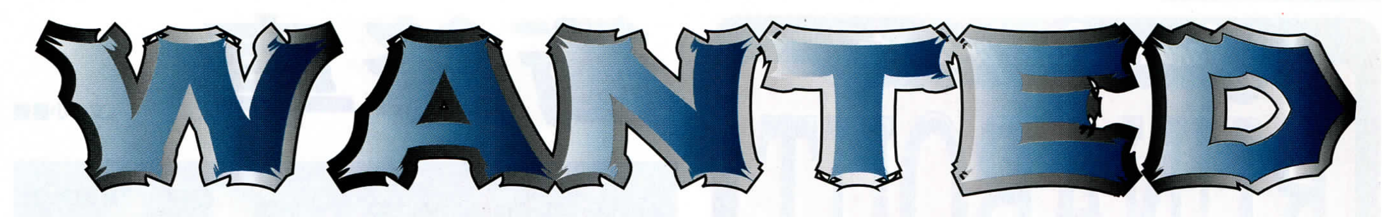




ACT 製造商：HUDSON 價格：5800日圓 發售日：6月27日（預定） 容量：CD-ROM



MEM SEGA SATURN



《遊戲誌》線人計劃

你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

稿費大增 100%

GAME料分級制

一級猛料 .... $

二級勁料 ....

三級好料 .... $



四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛

報料熱線：
2380 2223

報料FAX線：
2507 5175

報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

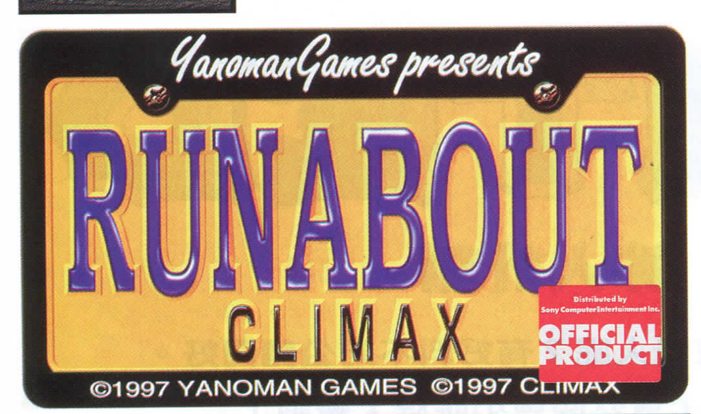
攻略地盤大拍賣！
歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「*有料到*」？抑或你覺得自己是機壇…*明日之星*、*懷材不遇*？《遊戲誌》俾個機會你挑機（*投稿攻略法*），你有本事就放馬過來！

字數：每版1000字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223



衝鋒車

文：小健健

RAC
廠商：YANOMAN 售價：398港元
容量：CDROM
MEM
PlayStation

給香港機迷的話

YANOMAN GAMES

久保康之先生



各位香港機迷，你們好！！我是YANOMAN GAMES負責廣報的久保。今天要介紹的不單是《CUBE BATTLER》，橫衝直撞的《RUNABOUT》也是很好玩的，所以大家一定要玩啊。

以後我們還打算做出更多不單是日本和香港，更要令全世界人們都玩得心花怒放的遊戲，請大家支持我們。

最後6架隱藏車總合介紹！！

首先要向各位讀者說聲對不起！！在上期的P.70頁內，下半部的圖片跟圖字無故不見了，只餘下一些古古怪怪的亂碼，故此也失去了作為一份攻略的意義。而筆者也向各《RUNABOUT》的玩者致歉。

唔，說回今期的內容吧。在今期，筆者會為大家介紹本遊戲中餘下的那6部隱藏車及其使用方法。其中也不乏一些十分抵死過癮的車種。啊啊……好了！閒話少說，開始吧。



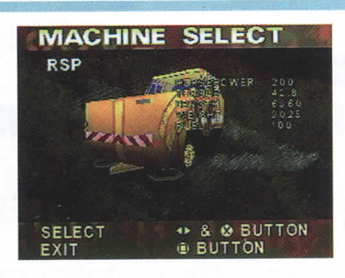






玩者在玩中級賽道「SEA SIDE」時，在剛起跑時不是有一段大直路的嗎？只要玩者在此地方的速度是高過180km/hr的話，再完成賽事，就可以取得這架垃圾車 TRD！！WELL，之不過經筆者「試車」過後，發覺這可是一架純為攪笑而設的車種。因為大家也知道，垃圾車的車速是不會太快的，小健健開到最快也只不過是120km/hr，說實是慢得可以。另外它的「份量」及堅固度又不及大巴及泥頭車，所以駛著它的話，破壞感就欠奉了。不過，也許就是因為它這麼慢的關係，變得較易控制，入彎時也少有出現「甩尾」的情況。啊啊……一於齊齊為城市的清潔努力吧。









唔，其實取得這部洗街車RSP的方法是跟垃圾車TRD差不多的，不過條件就更為嚴格。只要玩者在攻略中級賽道「SEA SIDE」時，在初段的大直路中將時速提升超過230km/hr，再將賽道完成的話，就可以使用這架洗街車RSP。WELL，說起上來，這架洗街車RSP可說是垃圾車TRD的姐妹車種（噢，大家也為清潔城市而努力嘛）。而此車的速度就跟垃圾車的差不多，不過其加速度就認真麻麻了，由其是在剛起步的時侯，要它去到3波全速前進可要十多秒（流淚！）。而且基於它車身太高的關係，玩者以車後的角度來進行遊戲的話，視線可能會被影響。



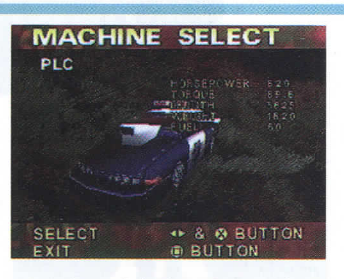






在一隻左衝右撞的賽車GAME中竟然有輛方程式賽車可給使用？不錯啊。不過要使用它的條件要求也十分高，就是要在初級賽道「DOWN TOWN」中以0破壞值來完成賽事，那麼就可以使用這架有極高速的方程式賽車19A。唔，亦即是說玩者在玩「DOWN TOWN」時可不要撞破任何東西方可取得此車啊。說回此車的性能方面，這是本遊戲所有車種中跑得最快的一架，不論是其最高車速及加速度也能「力壓群雄」。不過它的缺點就是車身堅固程度奇低，也可說是所有車之中最差的一架。故此玩者可需要有較高的車速控制能力，不然讓它四處撞的話可會有極高的損傷。







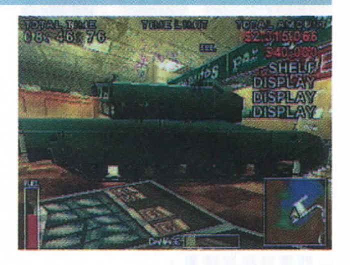


大家在中級寶道「SEA SIDE」中有沒有將那些警車作個大破壞呢？現在玩者也有機會嘗嘗駕駛警車的機會了。(雖然是不同款)而取得的方法也跟方程式賽車19A差不多，就是攻略「SEA SIDE」時以0破壞值的狀態來完成。唔，說一說此車的性能吧。其實這架車可適合一些直路較多的賽道，因為它的加速性能又最高速度也是不低的(雖然也比19A差)。但當它一轉彎的時侯，就會像陀螺般不停的轉好幾個圈才會停低，而且車呔的咬地性能極差，故此這時此車是完全是不受控制的。而玩者只可眼白白望住它起勢轉……。所以它可說是一架極之難控制的一款車種。









嘩呀呀，有輛坦克竟然在鬧市中四處搗亂，將甚麼東西也破壞了！！若果玩者也想得到這種破壞的豪快感的話，只在上級賽道「METRO CITY」中又以0破壞值來完成賽事即可。讀者之中可能會問，「要CLEAR『METRO CITY』，不是一定要闖進終點前的超級市場的嗎？」其實在超級市場的最右手邊是有一條通道可讓玩者通過的，努力吧。說回此車的性能，一言以蔽之，破壞！！其「份量」絕對是所有車中最高的，而且還可以將其他車子輾過，又可以按「□」鍵發炮來破壞前面的障礙物，絕對可以滿足玩者體內所有好戰細胞！！不過其缺點就是車速較低，而且是沒有速度顯示的。









《RUNABOUT》果然是一隻不可思議的遊戲，繼坦克車後，現在又有一架更「地底」的車款可供選擇，這就是迷你四驅車DSH！！而可用到它的條件也較為特別。大家玩「METRO CITY」時，在過終點前都會衝入那個超級市場吧？而當玩者衝入去超級市場中，再向左邊駛去，還把靠近牆邊的貨架、飾櫃等炒過稀巴爛，那麼就可以取得藏在其中一個飾櫃中的迷你四驅車了(當玩者取得它後，電腦是會有所顯示的)。唔～，不過此車的性能只屬一般。其最高速度大約是75km/hr，而且不能轉波。也許車身太細的關係，有時在入彎時可會令玩者不大習慣，令撞牆的情況時常發生。

METRO CITY

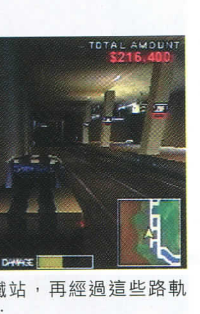
補篇

賽道篇：



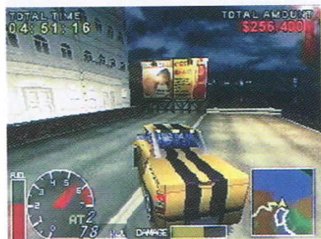
■1.唔？原來在這裏是有個地鐵站入口的！！又是不理三七二十一的衝入去吧！！





■2.入到去地鐵站，再經過這些路軌後，就可以……

■3.就可以在遙遠的地方跑出來！！噢，很不可思議啊。



■4.不要以為這是一個普通的廣告板，其實板後是一條天橋來的！！至於怎樣去，看看上期P.88中的「■9.」吧。



■5.上到天橋，就會發現原來這條橋是未建好的！！(《SPEED》乎？！）衝過去啦！！不過就算衝不過跌落下面也不打緊，行多少少罷了。



■6.入到那個如迷宮般的住宅區後，立即向左轉，而此路的盡頭就又是一個地下鐵的入口，當然又要衝進去啦。



■7.經過了地下鐵的路軌後，出來原來已經跟KEY ITEM十分接近，而且還有一個電話亭在這裏。



■8.見到這裏有張廣告板吧？玩者是可要衝過它的！！跟着就會來到……



■9.跟着就會來到對面的路上！！而且這樣做可會令玩者行少不少路程，是一個非常有用的捷徑！！



■10.再向前行會看見這樣的一個缺口，不過只是「捷徑出口」，若玩者已用了「廣告板捷徑」，此洞作用不大。

PlayStation 七、八月行貨產品發售時間表

發售日	名稱	生產商	售價（港幣）
8月7日	GUNCON	NAMCO	$148
7月31日	VIRTUAL BOWLING	日本物產	$468.00
	SPACE INVADERS 太空侵略者	TAITO	$198.00
8月7日	FRONT MISSION ALTERNATIVE 另類前線任務	SQUARE	$398.00
	METAL SLUG	SNK	$398.00
	DOKYUSEI 2 同級生 2	BANPRESTO	$468.00
	ST.ANDREWS OLD COURSE 光榮之聖安德魯斯	小學館 PRODUCTION	$398.00
	DRAGON BALL FINAL BOUT 龍珠 FINAL BOUT	BANDAI	$398.00
	TIME CRISIS	NAMCO	$398.00
	GUNBULLET + GUNCON	NAMCO	$538.00
	GUNBULET	NAMCO	$398.00
8月21日	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	$398.00
	PASTEL MUSES	SOFT OFFICE	$338.00
	COOL BOARDERS 2: KILLING SESSION	UEP SYSTEM	$398.00
8月28日	ROBO PIT 2	ALTRON	$398.00

所有中文名稱僅供參考之用，並非最後之官方譯名

本欄內容由 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.提供



皇牌空戰2
激烈的空戰繼續震撼你我的心

文：山寺良牙

STG

製造商：NAMCO　價格：398港元
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

MEM

PlayStation

到現時為止可使機種



最高速度：1597 km/h
對空射程：900　對地射程：1000



最高速度：2201 km/h
對空射程：1000　對地射程：1000



最高速度：2201 km/h
對空射程：1100　對地射程：900



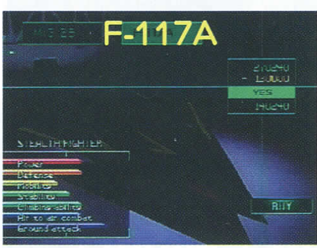
最高速度：2200 km/h
對空射程：1000　對地射程：1000



最高速度：1996 km/h
對空射程：900　對地射程：900



最高速度：1392 km/h
對空射程：1000　對地射程：900



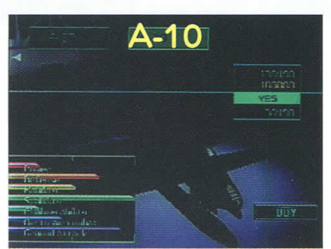
最高速度：1899 km/h
對空射程：1000　對地射程：1100



最高速度：2300 km/h
對空射程：1100　對地射程：1000



最高速度：1996 km/h
對空射程：900　對地射程：900



最高速度：1198 km/h
對空射程：900　對地射程：1200

R-M01

最高速度：2201 km/h
對空射程：1000　對地射程：1000



最高速度：2400 km/h
對空射程：1100　對地射程：900



最高速度：1791 km/h
對空射程：900　對地射程：1100



最高速度：2201 km/h
對空射程：1000　對地射程：1000



最高速度：2300 km/h
對空射程：1100　對地射程：1000



最高速度：2400 km/h
對空射程：1100　對地射程：900

完成了「奪取水力發電廠」任務後，便會有兩條進軍路線給玩者選擇，至於喜歡走那一條路線就由玩者決定。今期會就兩條分岐路線作攻略。

路線一——"A"LPHAVILLE 進攻路線

作戰名：破壞大型導彈基地

作戰目標：摧毀地下基地排氣口（SILO × 6／ BASE CRARDLE）

建議使用之機種：F/A-18E／ SU-35

攻略重點：此版的主要目標雖然是地上目標，可是在版面中出場的敵機也有一定數量，所以最好是僱用隊友機幫忙將上空的敵人擊落。另外，由於本版的地形是屬於峽谷地區，所以要小心駕駛，以免撞山。開始時首先盡量將版面上所有敵機全部引出來，並全部擊落他們，可是要留意一種敵機，那就是YAK-141，因為他是一架VTOL（垂直昇降戰鬥機），所以爬升力特高，加上速度慢，要擊落他不是一件易事，對付他最好是在當他進入射程範圍內時便立刻發動攻擊，只要二枚導彈便能將其擊落。另一種要注意的敵人就是以兩架為一隊的TNFD-3 MAX及GOOSE，他們二機的迴旋力及加速力均高，而且最喜歡飛入谷中一段小時間後再飛出來，所以對付他倆的方法是盡量利用加減速去追近他們的機尾，當達至距離300以下便發動導彈攻擊，當然要看清楚附近的地形，一不小心撞山便大事不妙。

將敵機擊落後，便正式開始攻擊基地的排氣口，但是在攻擊之前有一點要非常清楚，那就是攻擊角度的問題，要攻擊這些排氣口只可用正面攻擊或少量的斜面攻擊，但如果斜度太偏的話，是不能擊中排氣口的，所以攻擊之前先觀察一下目標附近的地形及試行一次攻擊，如果技術好的話，在試行攻擊中便可將目標摧毀，至於有一點攻擊技巧要特別注意的，那就是當發射了導彈後，便要立刻按掣爬升，否則便會一頭衝落地面或石山中。另外如果導彈存量夠的話，不妨於攻擊目標前先摧毀地上的其他敵人，以免在攻擊目標排氣口時同時間受到敵人的攻擊。

（注意：在山另一面的敵人是攻擊不到的。）







作戰名：護衛突破海峽作戰

作戰目標：敵人的戰鬥機及地上砲台（A-7 × 2／ EF-2000 × 2／ SF-39 × 2／ ANTI-AIRCRAFT MISSLE／ ANTI-AIRCRAFT GUN）

建議使用之機種：F/A-18E／ SU-35／ YF-23A

攻略重點：由於本版還有保護自軍機動艦隊順利通過海峽這另一個特別指令，而地上又有不少的砲台，所以地面上的敵人就是首要的目標。首先在開始時僱用隊友幫忙在上空擊落敵人的戰機，之後在出戰時便立刻下降成水平飛行，順道攻擊位於海峽畔的砲台，水平飛行攻擊的好處就是能於最快的時間內摧毀較多的敵人，可是在攻擊時要經常留意着高度計，以免衝落海，當摧毀了一個砲台之後，便接連攻擊第二個砲台，若果一下子不能摧毀那麼多砲台，可以沿水平面掉頭再進行攻擊，但是有兩點要注意的，其一是當攻擊地上目標的時候上空有導彈飛過來的話，應放棄攻擊並立刻躲避導彈，那些地上目標可以轉頭再攻擊；其二是要非常之留心地形，由於作戰於晚間進行，所以能見度非常低，如果一不留神便會撞上海畔的山，所以要盡量利用雷達留意一下周圍的狀況。

將地面目標全摧毀後，便上升支援空戰的一方，由於本版出現的戰機不大強桿，所以對付他們也比較容易，只要追近他至距離500以下便很容易擊落他們。之後便說明一下本版特別敵機F-15 DAO、JIAN及XIAO的對付方法（中國機師駕美國戰機？），首先當然是追到他的尾，然後便加速追近至距離300或以下，之後便給他一記導彈，由於他們的爬升力十分高，所以可能會一下子從眼前消失，這時便要留意雷達以便能追他回來，每一架敵機只要中二枚導彈便會被擊落，另外在追擊其中一架敵機時，要小心從後方可能會有敵機出現。但要注意一點，就是先擊落那些F-15後才擊落餘下的敵機，以免取不到任何勳章。



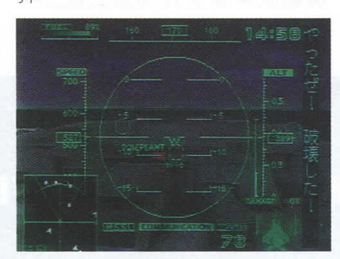




作戰名：突攻地熱裝置
作戰目標：於九十秒內將地熱裝備的核心摧毀（POWER PLANT）
建議使用之機種：F/A-18E／ SU-35／ YF-23A／ F-22

攻略重點：由於本版沒有其他特別的敵機出場，所以可以專心去攻擊敵人的地熱裝置；可是自機只有九十秒的時間進入該裝置的核心並進行破壞工作，所以今版是一分一秒也不能浪費的。至於戰略方面，就是派隊友去攻擊敵機，而自機則一口氣加速衝到地熱裝置的上空，並先摧毀附近的敵人，如：導彈發射台、敵人之護衛機等……，之後便會將大部份的敵人引了過來，當然亦是進行一場以一敵眾的大規模空戰，由於本版出現的大部份敵人都屬ACE級，所以要特別小心，對付他們的方法就是趁他沒有進行其他行動的時候一不留神送他一枚導彈，如果是追擊的話就盡量維持300或以下的距離，然後送他兩枚導彈。

地上目標方面，由於地熱裝置的核心是被一層裝甲包着的，現時是不能進行攻擊的，這時便要留意着右上角的時鍾，當一到三時正，自軍的地上部隊便會將地熱裝置的通風口打開，這時雷達上便會有一條箭咀指示進入通風口的路線，於是便要立刻停止空戰並下降至200以下，之後便以100以下的高度直線飛入裝置的通風口，當核心進入射程範圍後便立刻攻擊，不要猶疑，另外進入處風口後便要以固定高度飛行，就算有導彈接近也不要升高或下降，因為只要一將核心破壞便會自動過版，而且那些導彈只是由通風口的另一端發射的，是不會擊中自機的。







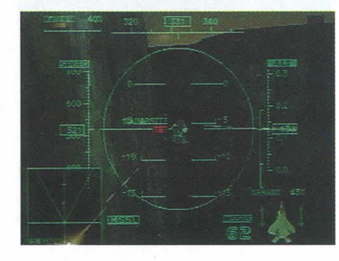
作戰名：破壞沿岸雷達設施
作戰目標：破壞敵人沿海的雷達系統（RADAR SITE × 12）
建議使用之機種：YF-23A／ F-22

攻略重點：此版是一個極之考技術的一版，因為版內所有的雷達站均不可用導彈將其摧毀，只能用機槍去破壞；而且大部份的雷達站均築於山谷之間，一不小心便會撞上山坡，所以選飛機時應盡量以操控性着手。在開始前，最好僱用隊友去擊落上空的敵機，以免在攻擊地上目標時會增加麻煩。此版低空水平飛行的技巧及微妙的過彎技巧均非常重要，由於版面上的敵機大多是隱形戰機及不定時出擊，所以要經常留意雷達的動靜，對付他們只要在距離300以下使用導彈便可輕易將其擊落。

之後便説説對付雷達站的方法，對付那些不是建在山谷的雷達站除可用水平攻擊外，也可用上期介紹過的一擊脱離，但是在攻擊過後便一定要爬升，否則便會插進海中；可是對付於山谷中的雷達站又該如何應付呢？就是使用水平攻擊，方法是首先將自機的高度維持於200以下（千萬不要下降得太快，否則會插落海。）然後便按緊機槍掣並將畫面中間的機槍對準雷達站將其摧毀，摧毀了一個後便將高度提高少許，但是仍在200以下，再開始新一次的攻擊，這技巧的一大要點是要經常留意着高度計，避免衝進海中，當最後一個（即山谷盡頭）亦被自機摧毀後，便要立刻以最大角度向上爬升（角度690或以上），否則便會撞上山崖。另外，若果在攻擊地上目標時有導彈從後接近，便應用最大角度向上爬升，並順道將敵機擊落。最後，有一個小小的秘密要告訴各玩者的，那就是將版面中最後一個雷達站摧毀後（配置於山谷盡頭的那些），便會出現任務成功的字樣，這時便要立刻按下START掣並將畫面跳去，否則便會立刻撞山。（本人就是因為忘記了按掣而撞山，除了失去了一架F-22外，更慘被扣了22000大元，唉……心痛心痛。）

"A"LPHAVILLE進攻路線到了此處已算完成，現在就為另一條進攻路線作攻略。









作戰名：追擊敵人運輸機隊
作戰目標：敵人的運輸機隊及護航機（C-5 × 5／ TND-F3 × 2／ R-M01 × 2）
建議使用之機種：F/A-18E／ SU-35

路線二——"B"ELLISSIMA進攻路線

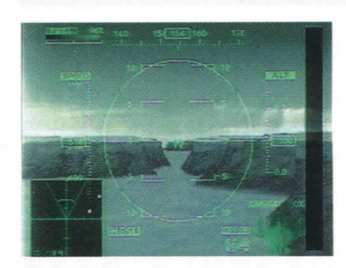
攻略重點：由於這一版於夜間的大雨中戰鬥，再加上自機的雷達被敵人干擾，所以本版一定要「一眼關七」，留意着四周有任何風吹草動便迅速作出反應。隊友方面，最好叫他去護着自機，好讓有時間去攻擊其他敵機。版面中，最好是先將目標之護航機全數擊落，由於這批敵機的級數有一定的水準，所以最好與他們拉近距離至400以下才使用導彈攻擊，只要兩枚便能將他們擊落。

將四架目標護航機擊落後，可能會發現雷達上會出現一點白色的點，那就是本版的特別敵機EF-2000 DEATH RAVE，他們一共有三架（註：衝上雲層上後，雷達干擾系統不會起作用。）對付他們與對付其他敵機的方法是一樣的，就是加速追近至距離600或以下，之後便追着他的尾再連用兩枚導彈攻擊，好運的話可以一下便可將其中一架擊落，但是在集中追擊一架的時候要特別留意後方可能有餘下的敵人向自機攻擊的。只要將此三架敵機擊落後，版面上所有會攻擊的敵機已是全數擊落，剩下的就是那些運輸機。可是由於一輪空戰後，自機與目標運輸機會相距太遠，所以便要利用廣範圍雷達並且加速去追上那批運輸機，雷達上有紅點閃爍的地方就是運輸機所在的位置。由於運輸機是沒有任何武裝的，所以可以與他玩玩，用機槍將他們擊落。



作戰名：低高度突襲
作戰目標：破壞敵機場內的雷達及控制塔（RADAR SITE × 8／ TOWER）
建議使用之機種：SU-35／ YF-23A

攻略重點：這一版進攻的方法有二：其一是將飛機成水平飛行，繞過那些山並抵達目標進行攻擊，使用此攻擊時應盡量將自機維持一個低速，即518km/h來飛行，並於群山中穿插，這一處的飛行技巧與以往的山谷飛行方法是一樣的，就是千萬別過彎過得太急，以免撞山。這方法有一個好處，就是自機在山谷中飛行的時候，敵人是不知道自機的存在，可以慢慢的進逼；可是壞處就是自機要四處尋找通道通往目標，因為就算是使用廣範圍地圖也會看到玩者「眼花」。第二個方法就是一開始便爬升至高度200米以上，好讓敵人的雷達搜索到自機，之後便一口氣加速衝去敵人基地上空進行空戰，並將所有的敵機擊落。



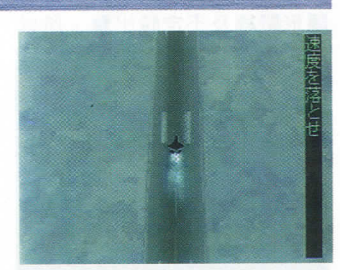
眾多的敵機之中，會有四架特別的戰機YF-23A FOX FORCE FOUR，對付他們的方法是先追近至距離300以下，之後便給他一枚導彈，中了之後，他便會以高速脫離並想拋離自機，但不用慌，只要自機立刻減速並向敵機的方向轉向，便可再次追回他的尾並進行第二次的攻擊將其擊落。將所有敵機擊落後，便開始攻擊地上的目標，第一個目標可以用俯衝轟炸式攻擊去摧毀，摧毀第一個目標後便將自機成一個水平飛行去攻擊其他的目標，只要將敵機場周遭的八個雷達站及機場控制塔摧毀後，整個任務便算完結。



任務名：降落
目標：降落自軍的機場上

攻略重點：今次的降落比起上一次降落航空母艦容易得多，因為跑道長得多而且又沒有任何的高度限制（說笑的），現在就對於此降落進行解說。首先亦是與上次一樣，一開始後便立刻按着減速掣，之後便以-10至-20度的角度下降，在此同時亦要將自機轉向，令自機的進行方向能夠與跑道成一直線，之後便要將下降角度縮至-5度以下，接着自自機便會緩緩地及準確地降落在跑道上。完成之後便會開始計分及勳章等。





作戰名：救出墜機生還者
作戰目標：敵人攻擊機隊及地面部隊（SU-25 × 4／ MI-24 × 6／ ADATS × 2／ M1A1 × 5）
建議使用之機種：YF-23／ F-22

攻略重點：由於此版的大部份目標均在地面上，所以開始前最好先僱用隊友幫忙對付



上空的敵機或保護自軍的地上部隊。一進入版面後便立刻下降並加速上前將前面的六架MI-24擊落，之後便去攻擊版面上的敵人地面部隊，要小心他們亦攜帶了對空導彈的，如要盡快將他們消滅的話，可不妨使用水平攻擊，但是亦要留意一下周遭的地形，以免撞山。將敵人的地上部隊消滅後，便要支援於上空作戰中的隊友，由於避免自軍的地上部隊全滅，所以最好是不理敵人的MIG-31，全力將目標機四架SU-25戰機全數擊落，對付這四架機的方法與對付其他機的方法一樣，先追到他的尾，然後追近至距離500表以下，由於今次出場的SU-25戰機的裝甲比較厚，所以他要中三枚導彈才會被擊落，這一點要留意。總而言之，這一版也可以



説是與時間競賽，只要摧毀敵人所需的時間越久，任務失敗的機會便會越大。

作戰名：突破最後防衛線
作戰目標：摧毀敵人在防衛線配置之武器（XB-10 BIG BAD MAM／ WAR SHIP × 5／ SU-37 × 4）
建議使用之機種：YF-23／ F-22

攻略重點：這一版真是「飛機滿天飛」，數量非常多，而且只有少數是目標機，所以在攻擊上有着一定的困難，但不用太過恐慌，在開始前最好先僱用隊友機去攻擊其他敵機，之後便正式出擊。這一版



中，最主要攻擊的是摧毀目標的敵機及地上目標，不要追擊其他非目標物，以免浪費彈藥，其他目標可交由隊友負責。本版出現的其中一種目標SU-37，雖然他們的裝甲不高（二枚導彈即擊落），可是最喜歡突然減速然後急速垂直爬升，所以最好是於他們爬升前將他鎖入射程範圍並攻擊。

擊落了四架SU-27後，便去追擊另中架超大型轟炸機XB-10，由於他非常大件，所以要擊落他非常容易，可是別以為他是轟炸機便與他玩鬥射，因為他在尾部是裝備了一枝機槍的，所以當太過接近是會被擊中的，反而擊落了XB-10後剩下的兩架B-2就可以用機槍將他們擊落。

到了此處，基本上空中所有的敵人及目標均已全部擊落，接下來的就是剩下的敵人艦隊，對付他們的方法在上一期已曾經介紹過，現在就再重復一下，招式是使用「一擊脱離」，首先是以-20至-35度角衝下去，然後瞄準目標敵艦的



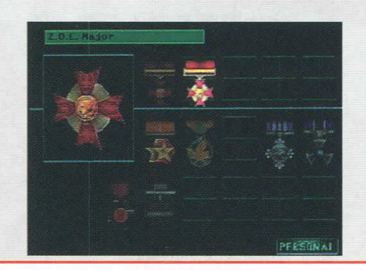
艦橋（WARSHIP），千萬不要瞄錯艦上的砲台，當目標進入射程範圍內便發射導彈，發射後立刻爬升，繞一段路程後進行第二次攻擊，只要將五艘敵艦的艦橋摧毀便會自動過版。

完成了此版後，"B"ELLISSIMA進攻作戰亦告完成。攻略在下期會繼續為各位獻上。

《皇牌空戰2》機密指令

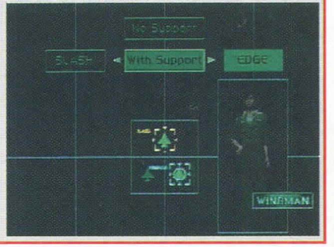
謎之勳章

在版面中擊落一些比較特別的敵機並完成任務後，在計分時便會獲得一個勳章及可購入新的機種。但集齊整套勳章後又會有甚麼事發生呢？現暫時不説給你知，還是等你們去解開這謎底吧！



僚機之功用

在過了一定的版面後，僚機便會登場，玩者可以根據任務的情況給他不同的指示，而指示共有四種，分別是：掩護自機（COVER MY TAIL）、攻擊敵機（ENGAGE ENEMY AIRCRAFT）、於目標上空作警戎盤旋（SECURE AIRSPACE OVER TARGET）及攻擊地上敵人（ATTACK ENEMY AROUND UNIT）。但要記着一點，就是僱用他們是要收錢的，如果玩者想單刀出擊也沒有問題。（註：某些版面會有第五項的指令可供使用。）



GROOVE ON FIGHT ～豪血寺一族3～

文：天草四郎 時貞

豪血之攻略（下卷）

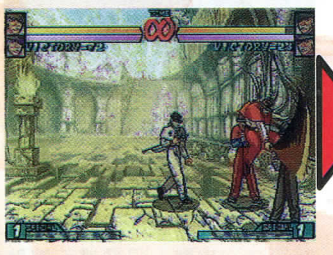
（CPU的角色攻擊特性詳細刊登於第50期LARRY LIGHT的攻略內文中）

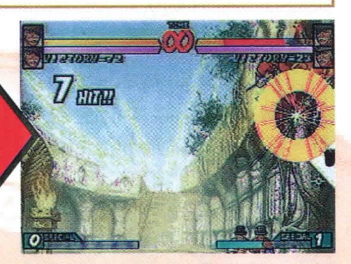
FIG	製造商：ATLUS　發售日：發售中　容量：CD-ROM 售價：5800日圓／7800日圓（連擴張RAM咭）
2P MEM	SEGA SATURN

攻略篇

FALCO

人物特性：他的通常攻擊雖然是着重於近距離，不過他的所有必殺技大都着重於遠距離的，所以使用他的時候要靈活運用必殺技，這才是他的必勝要訣。
建議使用的通常技
跳起攻擊：弱K／↓強P／強K
站立攻擊：弱P／弱K／強P／→強K
基本連續技：
1）跳起攻擊→站立攻擊→BLUFF SHUFFLE
2）跳起攻擊→站立攻擊→FACE OR BACK（HIT數不能連續）
3）跳起攻擊（弱K）→站立攻擊（弱P）→站立攻擊（弱K）→THREE CHARACTERS
4）跳起攻擊（重攻擊）→蹲下攻擊（重攻擊）→STOMP POKER





對 SOLIS R8000

她的每一招都會封着你的攻擊，所以可能會常常被屈到畫面邊，在這一個時候，可以立即使出STOMP POKER來反擊，在給她一記重創之後，便再利用BLUFF SHUFFLE及FACE OR BACK來向她攻擊，這樣會較容易把她打倒；另一個方法是利用援護攻擊後再立即跳過去使出連續技攻擊，因為當援護攻擊打中她的話，你跳過去的攻擊是可以令她連續受創的。

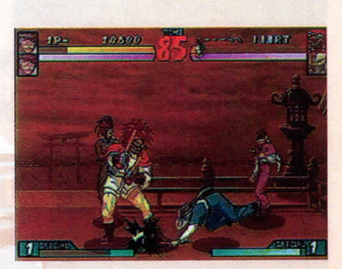
對 CHRIS WAYNE

因為他是一個常常利用跳的人，所以大家可以盡情使用BLUFF SHUFFLE、FACE OR BACK或DASH FACE OR BACK來將他擊落，單是以這一招，就可以足夠應付他了，當然在使用這幾招時要間中轉一下樸克的軌道啦！

CPU戰

對天神橋 筋六

他的動作比較慢，所以大家可以嘗試跳到他的頭上，用一些連續技來向他作猛攻，其中尤以招式1更為有效；若他被迫到畫面邊而且暈了的話，就立即使出連續技4來給他一個大傷害，這樣就可以輕易的收拾他；另一個對付他的方法，就是跳到他的頭上，用↓強P來打DOWN他，不停地使出這一招，他就會多數中招，但這一個方法的弊點就是在他擋了這一招時，可能會給他使出一招強技來反擊。



對雪上 火澄

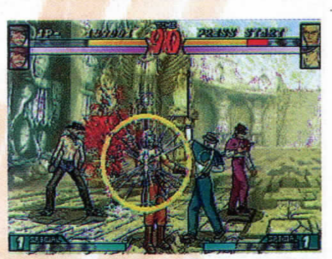
他的動作雖然快，但可以利用必殺技BLUFF SHUFFLE來向他截擊，其中的FACE OR BACK及DASH FACE OR BACK更是對付他的好招，所以可多加利用；在遠距離的時候，大家可以使用STOMP POKER來給他一個重創，尤其是在他使出鳳仙火之術或DASH鳳仙火時更好時候。

對 M.A.D

由於其攻擊着重遠距離，所以大家可以間中利用→強P或→強K來向他攻擊，在密着狀態時，要小心他利用MAD SPARKLER來COUNTER你的攻擊；一有機會時，便利用二段跳跳過去使出招式3攻擊他，但在使用THREE CHARACTERS時需要一次過輸入三個指令，否則是不可能使出整招的；大家亦可以嘗試在遠距離時換人，換人後立即使用STOMP POKER來攻擊，因他許多時會因此而中招的。

對 LARRY LIGHT

他的戰鬥意識十分強，所以往往在向他攻擊的時候都會被COUNTER，所以最佳的戰法就是待他使出了DRIVING DRIBBLE後向他攻擊，若你是一個眼明手快的人，亦不妨使出BLUFF SHUFFLE來向他截擊；當看準了機會時，立即出STOMP POKER來給他一個重創，這就可以輕易打倒他了。



對花小路 POPURA

她的攻勢強勁，所以唯一的取勝方法就是以守為攻；當他使用少女COMMANDO，就可以用BLUFF SHUFFLE來應付；若是她一走過來的話，可以FACE OR BACK來截擊，只要以飛道具來一直牽制她，就可以輕易打倒。



對豪血寺 梅&豪血寺 種

豪血寺 梅&豪血寺 種的攻擊比較着重埋身戰，若她太過埋身的話可以用投技來解圍，一旦可以拉遠距離，就使出BLUFF SHUFFLE以不同的方位向她攻擊；在她走過來向你進攻時，便可以使出招式1來鉗制她的攻勢。

對 GARTHEIMER

在與他對戰的時候，除了可以在擋格了他的GRIND RUSH後用投技或連續技反擊外，其實是可以利用援護攻擊後，再立即跳過去使用連續技這一個方法來向他進攻的。

對 BRISTOL

他的攻擊既強且快，而FALCO的通常技攻擊距離短，所以要戰勝他的話就唯有和他拉距離，使出BLUFF SHUFFLE來牽制他，若大家距離相若的話，就要靠一些較遠距離的通常技來CANCEL必殺技BLUFF SHUFFLE；只要靠這一個方法來邊守邊攻的話，取勝機會就會提高。

對乙霧 REMI

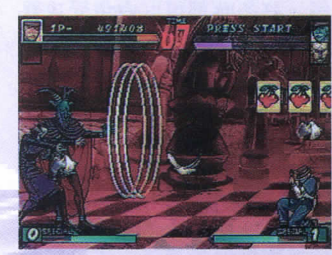
因為她所有的招式都十分霸道，尤其是她的CAPRICE AURA，許多時會在出招的時候被她這一招COUNTER，所以筆者這裏建議大家盡量利用遠距離招式向她攻擊，使出BLUFF SHUFFLE的時候可以按下不同攻擊力，令到樸克的軌道更多變化，就算她使出PORTAMENTO，命中率亦大大減低；若她使用DASH CAPRICE AURA或PORTAMENTO，擋格後立即使出STOMP POKER吧！

對 FALCO

CPU的FALCO是愛狂攻的角色，在與他對戰的時候可以盡量使用招式2，因為他總會在擋了頭兩HIT後中樸克，而且這一招是可以封殺着他的攻勢，所以對FALCO的時候以這一招式為首選；在遠距離的時候，亦可以使用BLUFF SHUFFLE來鉗制着他的攻擊，保持主動位置。

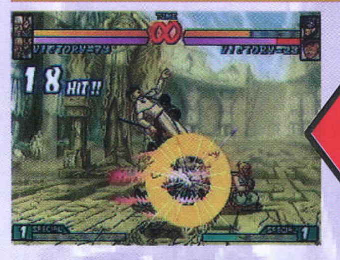
對 BRISTOL-D

他的每招每式攻擊範圍也很廣，要跳到他的頭頂使出招式4相信並不是一件容易的事，但若大家希望速戰速決的話，這的確是一式強招；在遠距離的時候，若他使出LEONARDO WAVE的話，大家不防使出REVERSAL SLOT來碰碰運氣，試試能否回復一點點能源或使出強勁的攻擊。



豪血寺 梅&豪血寺 種

人物特性： 她倆的攻擊同樣是着重必殺技，在通常攻擊的方面並不是太過實用，所以使用這個人物的時候，要靈活地使用她們的必殺技。
建議使用的通常技
跳起攻擊： 弱P／強P／弱K
站立攻擊： ↓強P／強K
基本連續技：
1）跳起攻擊→站立攻擊→岩碎齒
2）跳起攻擊→站立攻擊→甲式岩碎齒
3）跳起攻擊→蹲下攻擊→威嚇顔
4）跳起攻擊→站立攻擊→星流亂舞彈（弱P）
5）跳起攻擊（弱K）→蹲下攻擊（強P）→地舞腳





對天神橋 筋六

對付他時千萬不可作埋身戰，因為梅&種的通常攻擊距離不遠，所以在對戰時可以多利用援護攻擊，然後立即使用星流亂舞彈（弱P），重覆這一個方法可以輕易打敗他，但切忌只是不停用星流亂舞彈這一招，因為若不使用援護攻擊的話，他可能會利用回避攻擊來避開所有的飛道具向你攻擊。

CPU戰

對 M.A.D

他的攻擊範圍雖然遠，但是妳的必殺技亦不遜於他，大家亦同樣可以利用星流亂舞彈（弱P）來屈他，雖然有時候他會使出MAX DRILL來反擊，但這仍然是「搏得過」的。

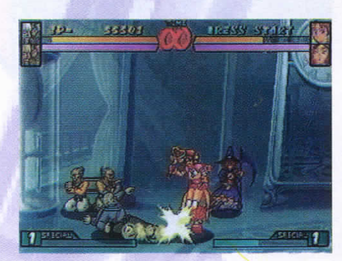
對雪上 火澄

他的速度實在太快，而且懂得土蜘蛛之術，故星流亂舞彈對他起不了作用，大家可以試用天舞腳，又或者在之前對天神橋時儲下了一些SPECIAL的話，當他全身冒火時就立刻使出一族，給他一個重創。



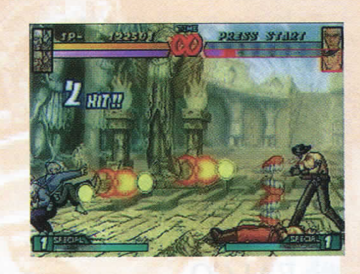
對花小路 POPURA

由於她的攻勢猛烈，所以在對她的時候一定要看清楚她的招式，尤其是吃驚箱，許多時會被那一隻神秘的小熊擊中，所以每當她一使出這一招的時候，就立即往後方走，不宜向她猛攻；對付她的方法，就是在一定的距離用蹲下攻擊（強K）來「陰」她，在遠距離的時候可以利用飛道具牽制她，這就可以較易取勝。



對 LARRY LIGHT／CHRIS WAYNE

在對付這兩個人物的時候，是可以靠一個方法來絕對取得勝利的，開始時先用星流亂舞彈(弱P)，收招後立即使出岩碎齒(重攻擊)，使出了這招後再使出星流亂舞彈……，不停將這兩招交替使用的話，要取得PERFECT並不難。



對 SOILS R8000

CPU的SOILS R8000會經常使用回避攻擊，若大家太過濫用星流亂舞彈的話，許多時會反被攻擊，但若果當她閃過來的時候，可嘗試使用投技破解，許多時都可以避免受攻擊的威脅；至於另一個方法，就是先蹲下等待，當SOILS R8000一使出GIA LATER或跳過來時，就立即使出威嚇顏截擊或對空，而這亦是一個可行的好方法。

對 BRISTOL-D

使用梅&種，最難應付的敵人就是BRISTOL-D了，因為梅&種的連續技不強，而且要掌握到使出時的竅門並不容易，若一旦失手又會被重創，所以對付他的最佳方法，就是同樣拉到最遠距離使出星流亂舞彈(弱P)，不過若距離並不是太遠的話，就不可以出這招了，因為在近距離他大多會使出回避攻擊來向你攻擊，記着一點，當打DOWN了他的時候不妨使出一族吧，這很可能能夠給他一記重創的呀！



對乙霧 REMI

這一位小妹妹的必殺技雖然很強，在跳過去攻她的時候都會被她的CAPRICE AURA截擊，但大家不妨一試跳起使出天舞腳，就算她全數擋了，都可以立即使出投技來屈她，利用這一招的話，可以非常輕易打敗她。

對 FALCO

他同樣是以對付LARRY及CHRIS的方法來對付，先用岩碎齒向他攻擊，然後再用星流亂舞彈(弱P)向他攻擊，同樣不停將兩招交替使用，亦可以輕易將他擊倒。

對 GARTHEIMER

由於他的攻擊力強及機動力高的關係，所以千萬不要給他埋身，那麼最佳的方法就是使出星流亂舞彈(弱P)或岩碎齒，有時使出甲式岩碎齒都可以，因為使出這招的話他是有可能會跳過來，這時只要使出威嚇顏，就可以迫開他了。

對豪血寺 梅&豪血寺 種

CPU的豪血寺 梅&豪血寺 種，亦是一個十分容易對付的人，大家只要如之前般同樣拉遠距離不停用星流亂舞彈(弱P)這招來屈她的話，是可以不費吹灰之力來打敗她的。

對 BRISTOL

在對付BRISTOL的時候，千萬不可以跳過使出太花巧的連續技，因為只要一失誤的話就很容易被重創，所以還是用星流亂舞彈(弱P)連發吧，切記對付他要用較實際的戰術。

GARTHEIMER

人物特性：	攻擊力強是他的特點，而且若能夠巧妙地使用他的每招必殺技，他是一個十分強的人物。
建議使用的通常技	
跳起攻擊：	弱P／強K
站立攻擊：	弱K／強K
蹲下攻擊：	弱P
基本連續技：	
1）跳起攻擊→站立攻擊→GRIND RUSH	
2）跳起攻擊→站立攻擊→GRIND BREAK	
3）跳起攻擊→蹲下攻擊→HEAVY SOLID KICK	
4）跳起攻擊→站立攻擊→GAIN CONTROL	





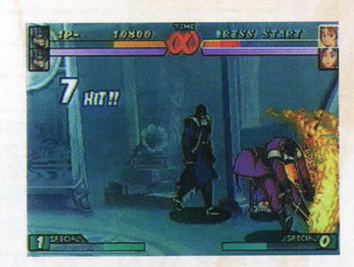
對乙霧 REMI

對付乙霧REMI時大家可以在擋格了PORTAMENTO後使出GRIND RUSH來狙擊；在遠距離的時候可以使出BODY SMASHER，因為命中率比POPURA更加高；在近距離的時候可以使出招式3，當她的能源剩下少許，就使用IRON DUST BOMBER擊倒她吧，當然最重要的是看準時機出手。

CPU戰

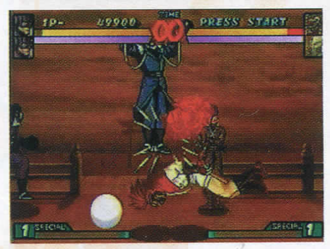
對花小路 POPURA

由於她常常走過向妳攻擊，大家可用HEAVY SOLID KICK來反擊；在進攻方面，大家不妨用招式1來對付她，在遠距離的時候可使用BODY SMASHER來向她攻擊，因為許多時她都會中此招。



對天神橋 筋六

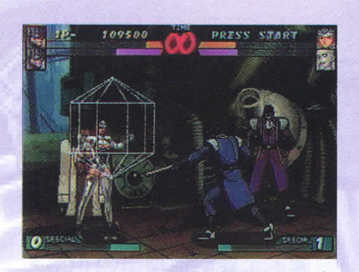
若他使用冬的話，大家就以BODY SMASHER破解；若埋身的時候，就使出招式3來應付，一打DOWN了他，就走到他的身旁(不能太近)，使用連按蹲下弱P，一擊中了他，就立即使出HEAVY SOLID KICK，一直如此的話，就可以輕易打倒他，而且他亦沒有機會換人。



對 FALCO

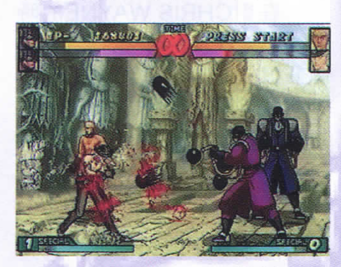
對付這一個伯伯，是可以利用密着的攻勢對付他的，只要不停的使用招式2，就可以完全瓦解他的攻勢，由於他是沒有無敵技的，所以這一個方法是絕對安全的。

對 SOILS R8000



SOILS是一個喜歡用GIA LATER「透嘢」的人，每每在向她攻擊的時候都會被此招反擊，唯一的對應方法，就是在擋了她的這招時，立即用蹲下弱P連發再立即使出HEAVY SOLID KICK反擊；當一看見她使出STUN BULLET，就使出BODY SMASHER來反攻，若果她使出STUN PLATINUM，有機會便使出GAIN CONTROL來反擊，這就是對付她的唯一方法。

對 CHRIS WAYNE



因為他的攻擊太過着重近距離，所以大家不妨用GRIND BREAK來屈他，不過這一個方法有兩個條件，一）他那方的同伴LARRY要輸掉；二）要較近距離；因為如果我方的另一位同伴重傷，使用這一個方法就可以給另一位同伴回復一下；還有，若一看見他使出LIGHTNING SLASH的話，就要立刻停手了。

對 BRISTOL

因為他的腿招太快，所以在進攻方面比較困難，大家唯有待他一向你進攻的時候，使用HEAVY SOLID KICK來截擊；若在埋身戰時，不妨使用蹲下弱P連發→HEAVY SOLID KICK來解圍，這兩個方法都是十分有效的。

對 GARTHEIMER

大家除了可以在擋格了他的GRIND RUSH之後反擊，還可以迫他到版邊用IRON MINE來屈他，若他跳過的話，就使用HEAVY SOLID KICK來作對空；還有，IRON MINE是可以緊按着兩個鍵來延長爆發時間的。



對雪上 火澄

因為雪上 火澄的速度很快，所以不能太過着重進攻，戰鬥中當他一走過來的時候，就以通常技（如強P）轟他，埋身的時候可以同樣利用蹲下弱P連發再使用HEAVY SOLID KICK，若在數個身位距離時看見他全身冒火，就立即使用IRON DUST BOMBER來狠狠的重創他吧。

對 M.A.D

因為M.A.D的攻擊着重遠距離，所以許多時大家只會有防守的份兒，但大家不妨可以試試在他攻擊時用HEAVY SOLID KICK作COUNTER，在大約距離兩個身位的時候，便看準機會使用GRIND RUSH屈他能源；不過有一點要切記的，就是不要在打DOWN他的時候蹲在他的身旁，因為他大多會使出MAX RAY GUN反擊的，到時便賠了夫人又折兵。

對 LARRY LIGHT

CPU的LARRY是會常常使出DRIVING DRIBBLE的，只要在擋了他的這一招後，立即使用HEAVY SOLID KICK反攻，一直重覆的這樣做，他就會被打得很慘，但要注意的是他沒有能源時是會找機會換人的，所以在到了差不多的時候，就要轉用GRIND RUSH來對付他，以免功虧一簣。

對豪血寺 梅&豪血寺 種

很奇怪，若大家蹲下一會的時候，豪血寺 梅&豪血寺 種會在你的前面使出星流亂舞彈（強P或重攻擊），這一個時候當然是反擊的好機會，大家不妨使出GAIN CONTROL來對付她，又或者貪心一些，用IRON DUST BOMBER來對付她；若她在近距離的時候用通常技來牽制你，就使出HEAVY SOLID KICK來COUNTER她的攻擊吧。

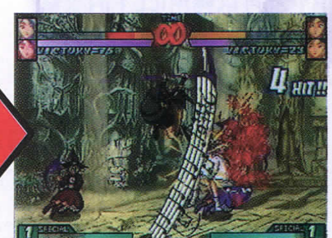
對 BRISTOL-D

由於他的動作比較慢，所以在向他進攻這方面會比較有一點困難；筆者建議在進攻方面使用招式1最為實際，而跳起攻擊最佳為弱K，這樣可以更加容易截擊出招，若被拉遠距離的話，就用IRON DUST BOMBER削他的能源吧！

乙霧 REMI

人物特性：	由於她的招式大多是儲系，在使用她的時候都要記着以守為攻，雖然這樣，但她的每一招必殺技的攻擊判定都十分大，是一個實用的角色。
建議使用的通常技	
跳起攻擊：	弱K／強K
站立攻擊：	強P
蹲下攻擊：	弱P／強P
基本連續技：	
1）	跳起攻擊→蹲下攻擊→ILL FIN
2）	跳起攻擊→蹲下攻擊→CAPRICE AURA
3）	跳起攻擊→PORTAMENTO
4）	ILL FIN→DASH CAPRICE AURA（前衝中↓↑+P）





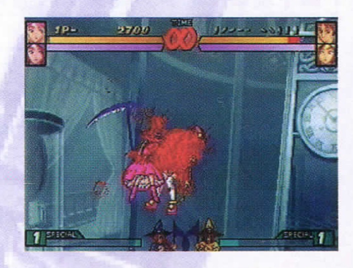
對乙霧 REMI

對CPU的乙霧時方法同樣簡單，近距離的時候若她跳過來的話，就立即跳起用空投，一打DOWN了她的話，可以利用LA MORDENT後噴火來迫她到版邊，但最好位置要在她的正上偏側，否則她是會用CAPRICE AURA來將妳擊落。

CPU戰

對花小路 POPURA

大家若蹲在地上的話，她多數會跳過來向妳進攻的，這時可立即跳起，利用空投來攻擊；當把她迫進版邊時就立即跳起使出LA MORDENT，並在她的上方不停按弱P，這一個方法可以輕易把她擊倒。



對天神橋 筋六

先蹲下、看清楚，只要把握到他一動的一刻話，就可以使用CAPRICE AURA（重攻擊）來向他攻擊，就算能夠及時擋了上昇的一下，都很可能會中降下的一下。



對雪上 火澄

在對付他的時候，有一個方法是十分有效，這就是以火制火了；當大家使出了LA MORDENT，按P可以噴出一些火焰，利用這一招的話，就可避開他的十文字霞崩，若他使出鳳仙火之術，就算擊中你他也會被火焰燒中，若到了一定的時間，妳亦可以在一落地之際使出REQUIEM，他多數會因為想反擊而中招的。

對M.A.D

對付M.A.D的最佳招式，就是埋身使用招式2，在蹲下攻擊得手時，蹲下弱P可以加多數下，然後再用蹲下強P→CAPRICE AURA，這一招是可以給他一個十分巨大的傷害；若他一使出MAXIMUM SERVICE，大家便跳起使出PORTAMENTO給他一個狠狠的重創吧！

對豪血寺 梅&豪血寺 種

她一走過來的時候可以用CAPRICE AURA作截擊，大家亦可以跳過去用任何招式向她進攻，就算她跳起了，便立即轉用空投；另一個對付她的方法，就是蹲下擋着，當她一使出星流亂舞彈，便利用TRIANGLE這招來對付她，記着若她中了此招的話，便衝過去她的身旁↑+K作追打。

對BRISTOL

應付BRISTOL的方法有三個，第一個是等他走過來，利用蹲下強P→CAPRICE AURA來對付他，若他擋了那一下強P，就可以轉用ILL FIN攻擊；第二個方法是在他過來的時候用COL REFRESO封位，由於這一招的攻擊距離遠及範圍大，所以亦是對付他的好招；第三是使用LA MORDENT後走到他的上方向下噴火，這個亦是不俗的選擇。

對LARRY LIGHT

大家除可在擋格了他的DRIVING DRIBBLE後反擊之外，亦可以利用兩段跳看準位置，使出PORTAMENTO來對付他；當他的能源被扣到一定程度就要使用所有的連續技來狙擊，不要給他換出CHRIS。

對CHRIS WAYNE

在對CHRIS WAYNE的時候，除了可以擋了他的ROLLING CANNON後反擊之外，還可以利用對LARRY的方法，那就是跳起使用PORTAMENTO來向他攻擊，若然攻擊落空的話，亦可以在落地的時候使用CAPRICE AURA（重攻擊），這是很容易命中對手的。

對SOLIS R8000

SOLIS R8000雖然常常埋身向妳攻擊，但大家亦不妨先擋了她的攻擊，一有機會的時候就用蹲下弱P→CAPRICE AURA來對付她，這一招可以防止她使出援護攻擊後再用連續技向她攻擊，若在遠距離的時候，一看見她衝過來的話，就使出COL REFRESO來封着她的攻擊吧！

對FALCO

對付FALCO的方法亦是以招式2來向他攻擊為最佳，當然在蹲下攻擊的時候加多一些HIT數比較更佳；若他拉遠了距離的話，就利用→強K來向他攻擊，若能夠擊中他，更加可以立即使用CAPRICE AURA（弱P）作連續技。

對GARTHEIMER

在與GARTHEIMER對戰時，先蹲下等他走過來進攻，然後可以用COL REFRESO來截擊，又或者用DUAL ATTACK來給他一記重創；當然，大家亦可以擋了他的GRIND RUSH後用投技或連續技對付他啦！

對BRISTOL-D

對付他的時候，待他一走近便使用TRIANGLE向他攻擊，他是會常常中這一招的，當他一中了這招，便衝到他的身旁，用追打攻擊把他轟起，再待下一次機會使出TRIANGLE，擊中他後再追打，這似乎是最好的方法了。

花小路 POPURA

人物特性： 她是一個攻擊距離不俗，而且招式實用的人物，其中的吃驚箱更是對空絕技，善用回避擊的話，往往可以令對手防不勝防。

建議使用的通常技

跳起攻擊： 弱P／強P／→強P

站立攻擊： 弱P／強P／→強P

蹲下攻擊： 弱P／強P／↘強P

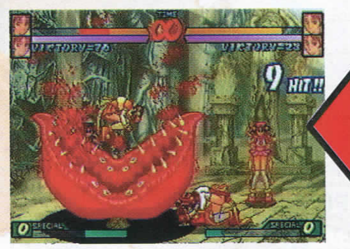
基本連續技：

1）跳起攻擊→蹲下攻擊→少女 COMMANDO

2）跳起攻擊→蹲下攻擊→吃驚箱

3）跳起攻擊→蹲下攻擊→ POPURA SPECIAL

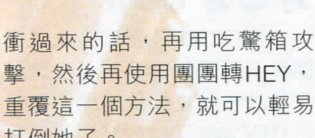
4）跳起攻擊（重攻擊）→蹲下攻擊（重攻擊）→ TULIP



CPU戰

對SOLIS R8000

SOLIS R8000一走過來，便使出吃驚箱COUNTER她的攻擊，然後待她起身的時候使出團團轉HEY屈她能源，她再衝過來的話，再用吃驚箱攻擊，然後再使用團團轉HEY，重覆這一個方法，就可以輕易打倒她了。



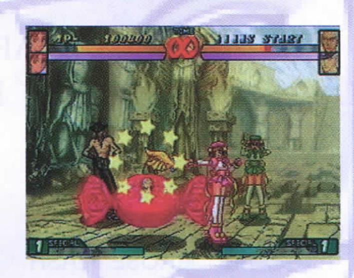
對 M.A.D

同樣利用對付SOLIS的方法，利用吃驚箱COUNTER他的攻擊，由於他的通常技距離遠，許多時都會因此而被反擊；另外在中距離時不妨使用蹲下攻擊(重攻擊)，一得手就立即使出TULIP來狙擊，這可以給他一個巨大的傷害。



對 LARRY LIGHT

使出少女COMMANDO再配合團團轉HEY是一個對付他的好方法；另外，在擋格了他的DRIVING DRIBBLE，最好就是使用招式3，因為這一招的攻擊力大，所以使用這一招比較適合。



對天神橋 筋六

使用招式3來向他猛攻是對付他的要訣；若他一走過來向妳進攻，妳就可以用團團轉HEY來作反擊，若是遠距離的話，就可以使用少女COMMANDO來作牽制，因為少女COMMANDO大多可以透過他的必殺技春的。

對雪上 火澄

對付雪上 火澄的方法，其一是在遠距離的時候使出少女COMMANDO(弱P)，若他使出土蜘蛛之術的話，就可以用投技來解圍；同樣地，若他攻埋身的話，亦可以投技破解，實行以投制投，又或者用吃驚箱來轟開他。

對 GARTHEIMER

在遠距離使出少女COMMANDO是牽制他的方法，若果他在遠距離跳過來的話，可以使用→強P對空，若埋身的話就以吃驚箱來轟開他，若他中招的話就立即使出團團轉CANDY，一來可以牽制他的起身攻擊，二來可以容易命中，若這招得手，便使出DASH團團轉CANDY吧！



對 FALCO

因為他的攻擊大都是着重遠距離，所以大家可以跳過去使出一些較強的連續技，如招式3等，盡可能鉗制着他的攻擊；若大家有SPECIAL的話，亦可以在一輪狂攻後跳後，使用TULIP作突擊，因為這是可以令他不慎中招的。

對花小路 POPURA

除了利用吃驚箱對付花小路POPURA之外，大家亦可以先使出少女COMMANDO，再用DASH 團團轉HEY這一招來對付她；若在遠距離的話，可以使用重攻擊來轟她，一擊中她的話，可以立即使出追打攻擊來狙擊。

對乙霧 REMI

在對付乙霧REMI的時候，最好是用一些遠距離的攻擊對付她，如→強P、重攻擊、↓重攻擊等，團團轉COMMANDO亦是不錯的招式；記着千萬不要使出CUPID，因她會用CAPRICE AURA來將妳擊落。

對 CHRIS WAYNE

對付他的最佳方法，是直接了當的使出→強P，若不停的使出，他是走不到過來攻你的，就算他擋了，大家亦可以繼續使出→強P，除了他使出LIGHTNING SLASH，但擋了這一招後，又可以繼續使出這招，這就可以輕易地屈死他了。



對豪血寺 梅&豪血寺 種

在與豪血寺 梅&豪血寺 種對戰的時候，千萬不可以使用CUPID，因為她一定會使用母堂降臨來對空的；使用招式1及3都是十分有效，除此之外，利用遠距離的通常攻擊都是不錯的，特別是→強P，這一招除了可以有效牽制到他的攻擊外，還可以盡量避免到反擊而受傷。

對 BRISTOL

因為他的攻擊實在太快，所以最好是先用少女COMMANDO牽制，若他一跳過來或使用KILLER MANTIS的話，就使用團團轉HEY來對付他，若他埋身的話，就要找機會用連續技來解圍；若他在埋身使出KILLER MANTIS的話，擋了他的第一HIT後便立即以團團轉HEY來接住他吧！

對 BRISTOL-D

在對付BRISTOL-D的時候，可以跳起立即使用CUPID，然後在他的斜上方按回避攻擊，這就會放出一些音波，若位置好的話，他是可以單是被這一招屈死的，這樣爆機並不難到你了。

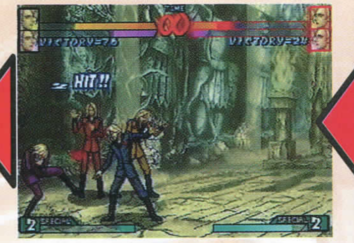


DAMIAN

人物特性： 通常攻擊出招慢、攻擊距離近是他的特性，而且他的必殺技並不是太實用；不過，他的 ROSE FLASH 的確是一招值得依賴的必殺技。
建議使用的通常技
跳起攻擊： 弱P／強P
站立攻擊： 弱K／強K
蹲下攻擊： 弱P／強P
基本連續技：
1）跳起攻擊→蹲下攻擊→ROSE FLASH
2）跳起攻擊→蹲下攻擊→DAMIAN BODY ATTACK
3）跳起攻擊→蹲下攻擊→POISON LEAN







CPU戰

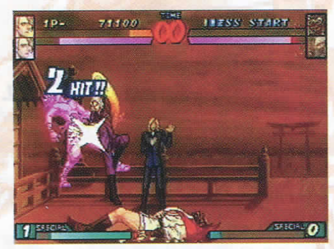
對花小路 POPURA／乙霧 REMI／天神橋 筋六／M.A.D／LARRY LIGHT／CHRIS WAYNE／豪血寺 梅&豪血寺 種／FALCO／GARTHEIMER／DAMIAN

由於DAMIAN的招式並不算是實用的一類；而HALA MAGIC雖然是對空技，但是攻擊的距離較近，所以在對戰的時候不可以太過依賴這一招；DAMIAN BODY ATTACK是一招突進技，但威力似乎不是太大，同樣亦不是可信賴的招式；至於LIFE RECOVERY更是完全沒有任何作用的招式，所以大家在戰鬥的時候便要着重他的ROSE FLASH；這一招是放出飛行道具，若然是使用重攻擊來使出，更可以投出一共三朵的玫瑰，所以在與CPU對戰的時候，大家便可以單靠這一招來屈死電腦的，就以上的十位人物來說，若拉遠距離不停使用這一招ROSE FLASH的話，都可以輕易打倒他們，不過當然要注意時間的把握。



對雪上 火澄

由於他懂得土蜘蛛之術，所以單靠ROSE FLASH（重攻擊）來屈他的話是不可能的，但是若大家用弱P的ROSE FLASH的話，他就算使用土蜘蛛之術，你亦可以立即作出反擊，若然他跳過來這就更好了，因可用HALA MAGIC將他擊落，而這就是對付雪上 火澄的最佳方法。



對 BRISTOL

由於BRISTOL喜歡猛攻，每每在使出ROSE FLASH之際，都會被反擊或截擊，所以ROSE FLASH只可以在他處於遠距離的時候才可使用，當他一接近就要停手，轉用重攻擊牽制，再更加埋身的時候，就要先擋着，待他的連續攻擊完結了，就以HALA MAGIC來COUNTER他的第二輪攻擊，又或者用PINCH CRUSHER來迫開他，這樣就可以較易獲勝，減低損傷率。



對 SOLIS R8000

在SOLIS R8000方面，若不停使出ROSE FLASH（重攻擊）的話亦是不可能打倒她的，因為若你投出三朵玫瑰，她是會使用GIA LATER來避開你的飛道具，然後再向你攻擊，但是各位可以使出強P的ROSE FLASH，當她用GIA LATER避開你的飛道具時，那時你亦可以再次行動了，而她亦應該在你的身邊，大家可以使用投技來解圍，又或者試試用連續技向她作一個強攻，這樣要打倒她，成功的機會就會大大提高了。

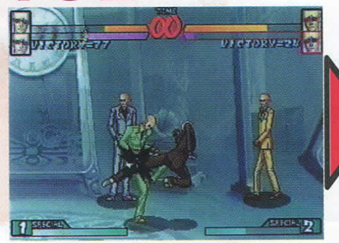


對 BRISTOL-D

對付他的方法，亦是與之前的其他角色一樣，在遠距離的時候不停使用ROSE FLASH，當他一使用回避攻擊，就以通常攻擊或投技破解，亦同樣可以用PINCH CRUSHER來迫開他，然後繼續使用ROSE FLASH（重攻擊）作牽制，在他暈了的時候若有SPECIAL的話，就再次使出PINCH CRUSHER，沒有SPECIAL便繼續用ROSE FLASH攻擊，只要記着不要作埋身戰的話就可以獲勝。

BRISTOL

人物特性：	速度快、收招快是他的特點，他的每一招每一式都是有效且實用，通常技HIT數多、威力高，SICKLE SHOT又可抵消其他人的飛道具，是一個極強的人。
建議使用的通常技	
跳起攻擊：	弱K／強K
站立攻擊：	強P／強K
蹲下攻擊：	弱P／弱K
基本連續技：	
1）跳起攻擊→站立攻擊→SICKLE SHOT	
2）跳起攻擊→站立攻擊→KILLER MANTIS	
3）跳起攻擊→站立攻擊→HUNTING MANTIS	
4）跳起攻擊→站立攻擊→WINNERS STRIKE	



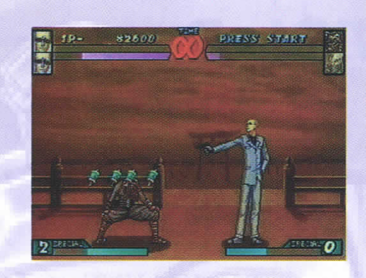

CPU戰

對 SOILS R8000

她的速度十分高，而且常常使出STUN PLATINUM來封位，中了此招的話會不能動彈，若不中此招的話她就會走來向你強攻；另外，她的GIA LATER是十分常用的招式，所以一看見她使出這一招時就要立刻擋格；但是，只要好好利用招式2及3，一將她擊倒了後，再站在地上使出連續技，不停重覆的話就可以輕易打倒她。

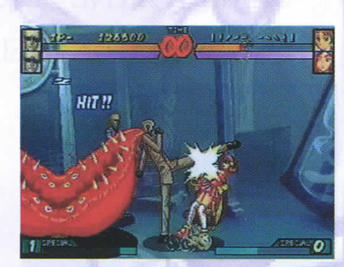
對雪上 火澄

對付他的時候，適宜以快打快，跳過去使用強K再使用連續技3的話，是可以扣去他一大部份能源的；反過來說，若他跳過來，不妨使用KILLER MANTIS作為對空，這樣他就難以傷到你了。



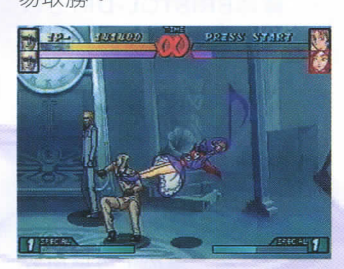
對花小路 POPURA

花小路雖然很強，但只要使用狂攻的戰法，如招式3這一招，若能每HIT命中她的話，不出四招就可以將她擊倒；另外，在地上使出站立強K→HUNTING MANTIS的話，亦是不俗的戰法，就算她使出TULIP，亦不可能擊中你，因為你使出這招時是會不停向前進，所以這亦是可以更簡單直接地了結她。



對乙霧 REMI

待她在遠距離的時候使出PORTAMENTO，在擋格了後立即使出一些較強的連續技仍是一個不錯的戰法，如招式3等便是；另外，她是會在危急的時候使出REQUIEM的，所以在給她一定程度傷害時，便要看準她何時使出這一招，若果大家的距離太遠的話，便立即使出援互攻擊來攻擊她，然後立即防禦，又或者可以在擋了後使出HUNTING MANTIS狙擊，這就可以輕易地破解她這一招了；在遠距離時，大家亦可以使出一記SICKLE SHOT來引她使出PORTAMENTO；在中距離的時候又可以使用DASH KILLER MANTIS，她通常在擋了第一下後中第二HIT的；按照着這一個方法，就可以輕易取勝。



對 FALCO

這一位賭徒的愛招是BLUFF SHUFFLE及DASH FACE OR BACK，前者雖然可以輕應付，但後者通常是待你埋身時使出的招式，所以一看到他跳起的時候便要立即擋格，以免他的撲克在你用DRIVING DRIBBLE時擊中你；不過，另一方面只要不停的向他進攻，在打DOWN了他後再跳過去用連續技攻向他作追擊的話，他許多時都會繼續中招的，而且他的必殺技雖然厲害，但是通常技的距離卻非常短，因此大家可以計好距離來攻擊他。

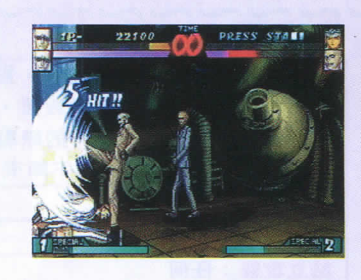
對 BRISTOL

在對付CPU的BRISTOL時，大家不宜使出一些太過花巧的招式，站在地上使出任何一招招式都是可行的，但通常技一定要用站立強K來配合必殺技，因為站立強K容易配合必殺技，所以不需要跳過去，都可以將他擊倒。



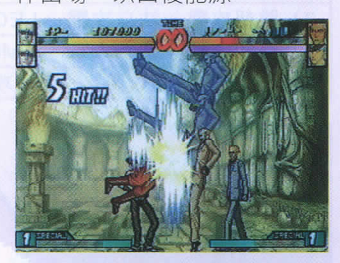
對 M.A.D.

M.A.D雖是一個難以向他進攻的人，但是對付他的方法十分簡單，只要一擊中了他後，便立即站在地上使出連續技攻擊他，不能給他有反擊的機會及給他拉遠距離，就算拉遠了距離，亦可以再在一定的距離用站立強K配連續技對付他。



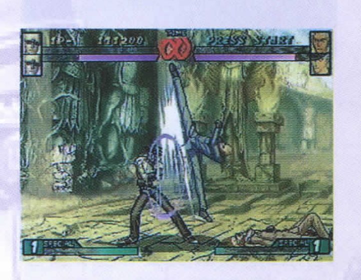
對 LARRY LIGHT

他是一個愛狂攻猛打的人，對付他的方法是找一招遠距離的通常技向他攻擊（如強K），當一擊中他的時候就立即使出連續技，特別是招式2及3，就算他擋了他亦難以反擊；此外，大家可以試試不停地用站立強P→SICKLE SHOT來對付他，因為他可能會不停地中此招的，若一看見他衝過來，就用DASH KILLER MANTIS來作截擊；記着當能源被扣至二份一時便換另一同伴出場，以回復能源。



對 CHRIS WAYNE

對付他的方法，就正如對付LARRY LIGHT一樣，向他不停的狂攻，跳過去使用招式2或3，因為跳起強K判定大，他的ROLLING CANNON未必可以擊中你，所以利用這一招再配合地上連續技，是可以絕對制勝的。



對 BRISTOL-D

他的每一招通常技及必殺技都十分強橫，在遠距離的時候要攻擊他真的是無從入手，所以在與他相若一段距離的時候便要防守，當他狂攻了一輪後，便會走過來向你進攻，但只要在他走過來的時候，立即跳過去用招式3攻擊他，他通常都會中招的，然後在他一起身之際，再一次跳過去用招式3，通常他都會繼續中招（擋着了便立即再跳過去使用招式），只要不停的順着這一個方法，就可以擊倒他。

對天神橋 筋六

在近身戰的時候他會用一些通常技來截擊你，所以在跳起攻他的時候最好使用及強K，一旦擊中了他的話就使出招式2；在大家的距離遠時，可不停使出HUNTING MANTIS，許多時他會在擋了第一下後中第二下的。

對豪血寺 梅&豪血寺 種

依然是一位可以使用連續技狂攻的人物，招式3亦是可以給她十分巨大的傷害，當她的能源開始少，就不停用HUNTING MANTIS來進攻，不要給她有換人的機會。

對 GARTHEIMER

由於GARTHEIMER的速度遠不及你，所以大家可以站在地上用站立強K→HUNTING MANTIS來向他作猛攻，當他一被打DOWN了時，就待他一起身的時候繼續使用這一招來對付他，這就可以非常輕易打倒他，輕輕鬆鬆到下一版。

BRISTOL-D

人物特性：使用過他的朋友，對他的實力都無可置疑；無論通常技或是必殺技，攻擊距離都是十分遠，招式虛位少；唯一的缺點就是若果太過着重必殺技，就很可能會敗下陣來。
建議使用的通常技
跳起攻擊：任何
站立攻擊：任何
蹲下攻擊：任何
基本連續技：
1）跳起攻擊→站立攻擊→PIKUN RUSH（弱或強P）
2）跳起攻擊→站立攻擊→GAPUS UPPER
3）跳起攻擊→站立攻擊→LEONARDO WAVE
4）跳起攻擊→站立攻擊→AMON FLAME（弱或強K）
5）跳起攻擊（重攻擊）→蹲下攻擊（重攻擊）→HELL'S GATE





對 SOLIS R8000

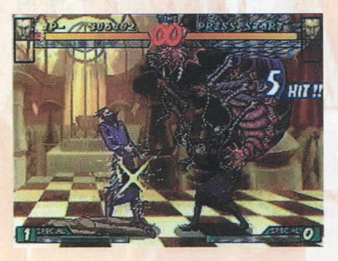
若單是用跳起攻擊（強P或強K）→站立攻擊（強P或強K）→蹲下攻擊（強P或強K）來屈SOLIS R8000，許多時都會被她用回避攻擊反擊，但不過各位可以改用弱P或弱K先向她攻擊，因為就算她使用回避攻擊，你也可以及時擋格或反擊，若是用弱P或弱K擊中了她，就更可以立刻用強P或強K作連續攻擊；當大家的距離相近，就可以試試用投技對付她，這可是一個不錯的方法。



對 BRISTOL-D



在與最後BOSS對戰時，最有效的方法，就是跳起攻擊（強P或強K）→蹲下攻擊（強P或強K）→追打，因為若使用之前的戰法，一旦拉遠了距離，就會難以再埋身向他攻擊了，因此要記着一點，不要以PIKUN RUSH來對付他，以免遭受反擊；在他暈倒了的時候，不要以SLY STORM BEELZEBUL來FINSH，因為他一定趕得及擋格的。



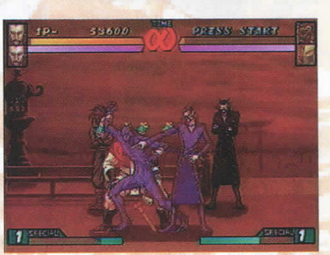


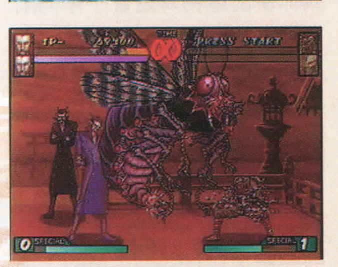
CPU 戰

對花小路POPURA／乙霧REMI／M.A.D／天神橋 筋六／雪上 火澄／LARRY LIGHT／CHRIS WAYNE／豪血寺 梅&豪血寺 種／FALCO／GARTHEIMER／BRISTOL









雖然BRISTOL-D的必殺技強，但是他的大部份招式都會有一些虛位，雖然硬直時間不長，但不知為何CPU總能夠反擊的，就以PIKUN RUSH為例，在飛道具出完了的時候，許多時都會被對手（CPU）反擊，所以在對電腦的時候要轉另一個打法，雖然不可以用必殺技向對手進攻，但是BRISTOL-D的另一個強處，就是他的通常技了，大家可以利用跳起攻擊（強P或強K）→站立攻擊（強P或強K）→蹲下攻擊（強P或強K）來作一個不連續而對手又不能反擊的攻擊，因為CPU使用的人物通常會擋了跳起攻擊及站立攻擊兩下，



當到了蹲下攻擊的一PART，CPU是有九成以上的機會中招的，而且中了這一招之後，他是會被打DOWN的，跟着再重覆以上的動作；當對手受了一定的傷害就會暈倒，大家在這一個時候可以使出DUAL ATTACK來一次過了結對手，這一個簡單但有效直接的方式，的確是不俗的方法。







文：KOTARO／MS

ACT　製造商：SEGA　價格：5800日圓　容量：CD-ROM

MEM　MPLY　SEGA SATURN



STORY



故事講述美國政府的秘密組織「WST」為了研究遺傳學的工作，於是便找數個天才兒童作研究。而在研究期間那數個孩子在閒暇中竟共同設計了一款下棋玩意，但他們並不知道當完成遊戲後，棋子的角色會闖進現實世界，使世界陷入大混亂之中……

基本操作方法

作戰中

方向掣	角色移動
←──→連打	回復清醒
START 掣	GAME START 、暫停
A 掣	長距離攻擊（消耗一個骷髏骨）
B 掣	短距離攻擊（整醒同伴）、取消
C 掣	跳躍、決定
X 掣	重攻擊 1（消耗一個骷髏骨）
Y 掣	重攻擊 2（消耗兩個骷髏骨）
Z 掣	合體攻擊（消耗三個骷髏骨，但要三人也清醒才能使用）
L 掣／ R 掣	角色替換
L 掣／ R 掣連打	自相殘殺（消耗三個骷髏骨，單打和雙打專用技）



■按B掣攻擊──開關電掣



■↑+A掣──內線攻擊




■近身按B掣──投技



■自相殘殺後再按左右移動



■骷髏骨──增加一個骷髏骨



■骰子──增加三個骷髏骨

棒球賽中

方向掣←──→	改變打的方向
B 掣	揮棒
C 掣	上壘



貨車操作

←	減速
→	加速
↓	蹲下
A 掣	長距離攻擊，轉換開關
B 掣	短距離攻擊，轉換開關
↑ +B 掣	內線攻擊
C 掣	跳躍
X 掣	貨車匿藏（消耗一個骷髏骨）
L ／ R 掣	貨車的左右移動

角色介紹



GERG



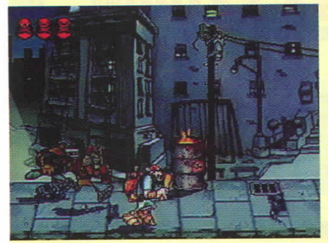
TACONIC



CORTHAG

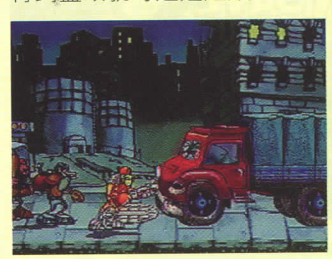
最近SEGA在SATURN推出了一隻很重美國風格，趣味性亦相當高的動作遊戲《THREE DIRTY DWARVES》，同時遊戲亦被編輯部改了一個非常貼切的名稱──「三個臭皮匠」，可惜在大家相討過之後都是決定用回原名……然而一般機迷初看遊戲的畫面效果可能會未能接受，但當你試過後便會知道這瘋狂遊戲的好玩之處。

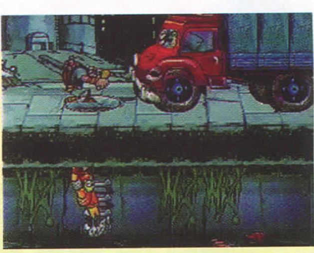
STAGE 1
STREETS OF BRONX

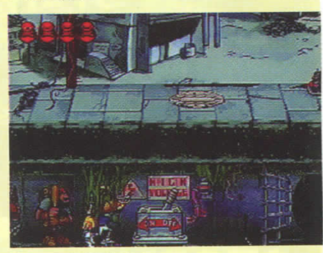

■避開電油桶

這一版的敵人並不多，在街上除了敵人之外，還有一些着了火的電油桶，要小心那些電油桶，因為是打不到的，而且在碰到它時更會令人物倒下的。而在這版的中段，會看見一支充滿電的電柱，要到地下水道把開關掣關掉才可通過。再過不久會出現一輛貨車，不斷向它攻擊後，在地上會出現地下水道的入口，由地下水道通過，直到盡頭會有另一個開關掣，將它關掉後上回地面，行到盡頭就可通過這版。


■到地下水道把開關掣關掉


■不用客氣，打吧！


■落去吧！

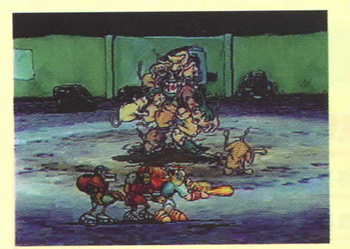

■另一個開關掣

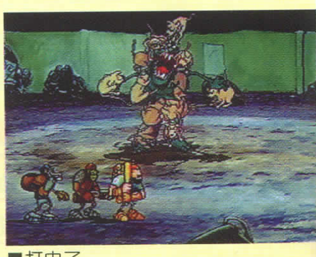
STAGE 2
PIT BULLY

這一版可說是打BOSS的STAGE，這BOSS身上有很多隻狗，他是會將狗拋向玩者攻擊的，而玩者則需立即把被拋來的狗打回去才可令牠受傷。玩者要小心從旁邊來的狗，因牠會咬走一個同伴，此時玩者是需要盡快找回被咬走的同伴，然後弄醒他以再對付BOSS。

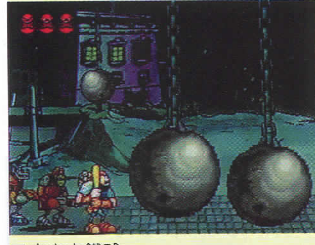

■被狗咬走了一位同伴


■快找他回來

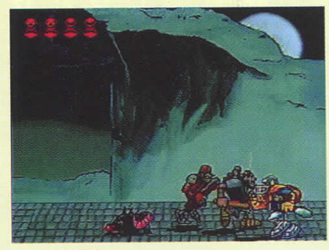

■把狗打回去


■打中了

STAGE 3
HILLS OF BRONX

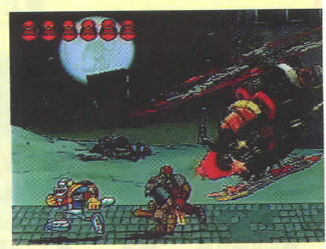

■小心大鐵球

在這一版的初段，會有三個大鐵球由內線打入外線，玩者要看清楚鐵球的去向來避過它。不久，會有數隻老鼠出現，不要少看牠們，因牠們懂得將玩者拋出畫面外面。到了中段時，有位樣子很……（由玩者決定）的女人向玩者衝過來，她會用咀唇攻擊，這時玩者要先避開她，然後再拋個男人給她又或將她幹掉算了。到了後段，有一個警察坐在木箱上，玩者要在他開鎗前攻擊他，把他擊倒之後，一架直升機出現玩者面前，用長距離攻擊把它擊倒後就可過版。


■大老鼠來了


■嘩！炸彈呀！

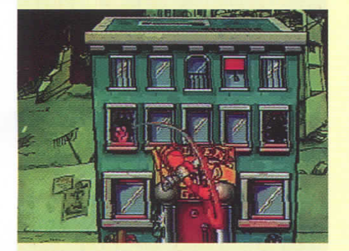

■警察叔叔開鎗


■直升機來了！

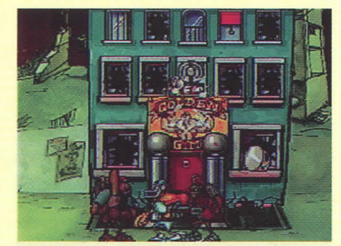
STAGE 4

GYMHOUSE

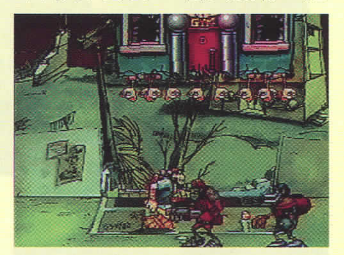
這版是打BOSS的STAGE，BOSS就是那幢大廈，要小心大廈裏的人，因他們會拋下雜物來攻擊玩者，而大廈的旁邊亦會有手伸出及將玩者拉走。玩者要向大廈作出不同方向攻擊，當大廈有一定程度的損毀時，它會向左右移動，此時玩者不斷跳起來攻擊它，很快就可取勝。



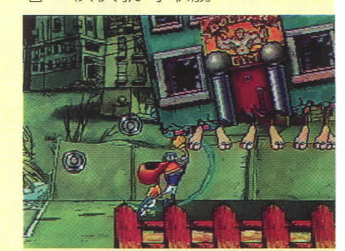
■跳高攻擊它



■哇！高空擲物



■它跳起了

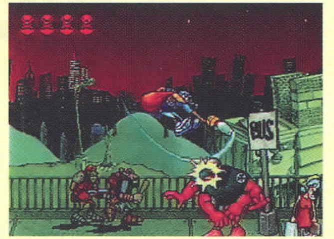


■不要放過它

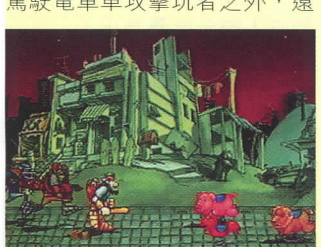
STAGE 5

BRONX BY DAY

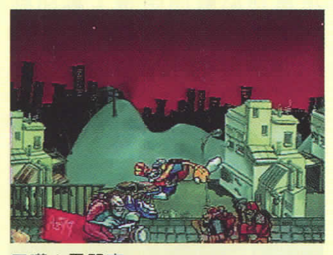
在這版的初段，會有一堆「搖擺木馬」阻塞通道，玩者要用保齡球來開路。當到達BUS STOP時，會有個四隻手的人來阻擋玩者，這時則需要跳起來攻擊他才可通過。到了這版的中段，除了要小心有敵人會駕駛電單車攻擊玩者之外，還要小心婆婆的繃帶攻擊，要一邊避開攻擊，一邊作出反擊。之後會有拳擊手來攻擊玩者，要小心他的拳擊，因被打中時是會飛出畫面的。當到達版面盡頭時，有位警衛坐在警衛室裏，玩者要先向警衛室攻擊令他走出來，再於將他擊倒後把欄桿破壞，這樣便可過版。



■跳起攻擊吧



■有很多「搖擺木馬」



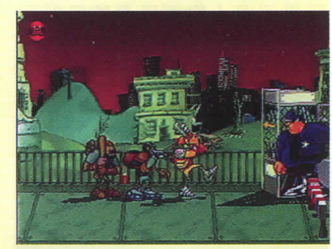
■哇！電單車



■小心那位婆婆



■兩個拳擊手一齊來

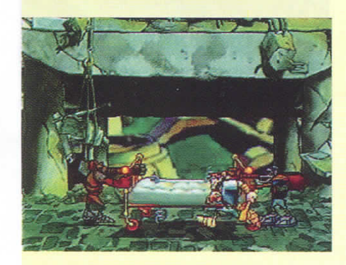


■在他出來時立即攻擊

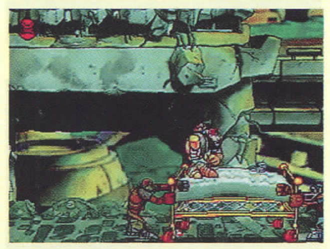
STAGE 6

BOUNCING BED

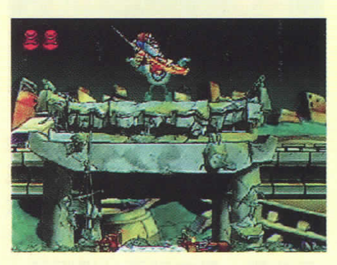
又到了打BOSS的STAGE了，在這版玩者是要利用「彈床」彈上半空來攻擊BOSS的，而他則會將垃圾拋下來攻擊玩者，若是不小心被擊中，就少了一個人移動「彈床」，要注意這點。只要看準他的位置來作出攻擊，就可輕易取勝。



■行到「彈床」



■跳上去吧！



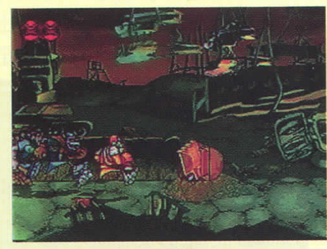
■攻擊他



■很快把他擊倒

STAGE 7
CARBAGE HILLS

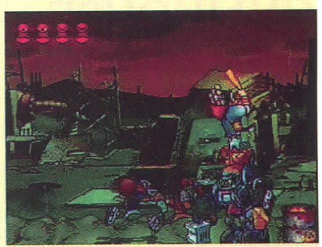
　　在這一版因有着了火的電油桶，所以要小心避開，而在版面途中，在地下會出現劏泥車，要小心。此外，在上方會有東西跌下來，小心不要被擊中啊！之後會有隻劏泥車人從木箱裏跳出來，他的攻擊很利害的，要不斷跳起攻擊才可將他擊倒。到了這版的中段，會有黑衣人在地下用玻璃樽攻擊玩者，玩者要跳起來躲避。之後有隻大鐵人出現，玩者只要跳起攻擊他就可輕易將他擊倒。到了這版的盡頭，會有一個印第安人和一隻被燒熟了的鷄出現，因那隻燒熟了的鷄會四處走，所以要一邊避開牠，一邊攻擊那印第安人。將他擊倒後就可過版了。


■嘩！上面有東西跌下來


■劏泥車在地下出現


■劏泥車人呀！

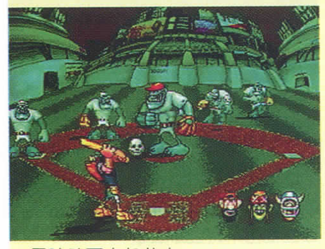

■黑衣人用玻璃樽攻擊

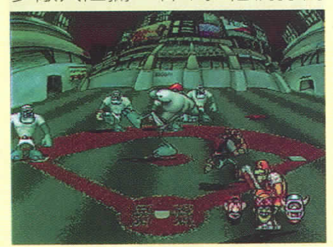

■跳起來攻擊大鐵人

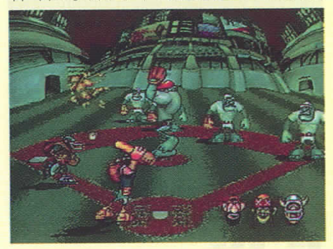

■印第安人和一隻被燒熟了的雞出現

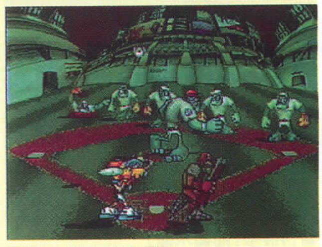
STAGE 8
THE STADIUM

　　這版可說是一場棒球賽，只要三名人物都進壘的話就可取勝，但是在上壘途中會有很多敵人阻攔，若不把他們打倒是不能上壘的。先把骷髏頭當作棒球般擊向阻擋上壘的敵人，當沒有敵人時就上壘，直到三人安全進壘為止。


■用鮎髏頭攻擊敵人


■上壘吧！


■安全進壘


■三人都安全進壘了

STAGE 9
HOUSE OF FIRE

　　又是打BOSS的STAGE，開始時要不斷用大鐵球向大廈打去，當那檀大廈被撞倒時，火龍就會出現，在那時候要用內線攻擊打火龍，但要小心牠噴出來的火，當牠行到右側或左側時，玩者可攻擊右方的滅火桶，利用滅火桶噴出來的水來攻擊，擊中就可以過版了。

■大廈倒塌了


■用大鐵球撞向大廈

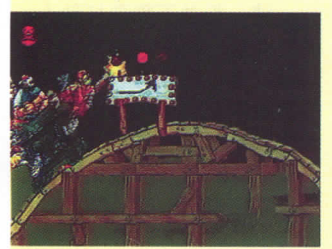

■火龍出現

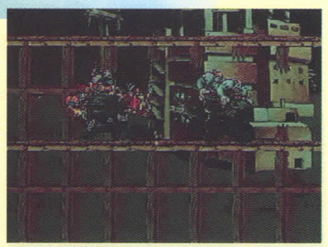


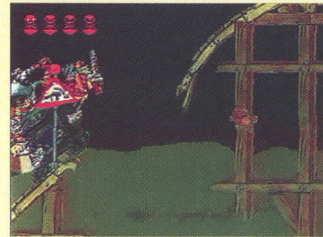

■擊中了

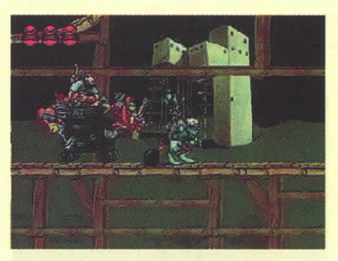
■用內線攻擊

STAGE 10
TROLLEY RIDE


■坐車了


■前方有敵人


■要跳過去

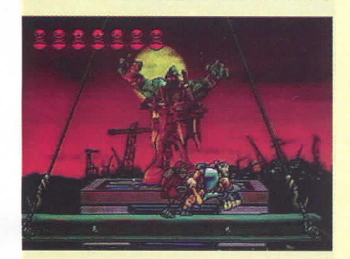

■嘩！有炸彈

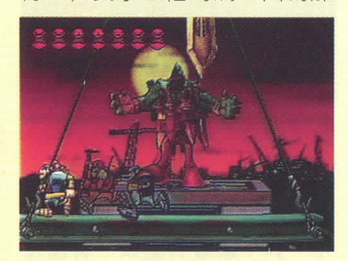

■把障礙物擊碎

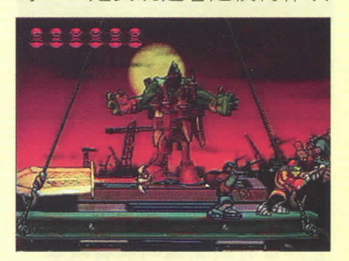
這版會坐在一輛礦坑車上作戰，雖然不論玩者選擇那一條路都可到達終點，但要小心地跳過途中折斷了的路軌，否則會跌落街的。而在途中亦有一些令玩者不能前進的障礙物，要把它擊碎才可以通過，也有些敵人會直接在路軌放置炸彈，小心不要被炸到。玩者只要將障礙物清除，一直前進就可過版。

STAGE 11
MAN OF THOUSAND SWORDS

又到打BOSS的STAGE了，這一次攻擊方法仍很簡單，只要不斷用內線攻擊就行，但要小心他的劍，因為那把劍會飛來飛去，待它飛過來時，一定要跳過它之後再作攻擊，他除了這種攻擊外還會令劍由上方跌下來的，要注意！


■BOSS出現

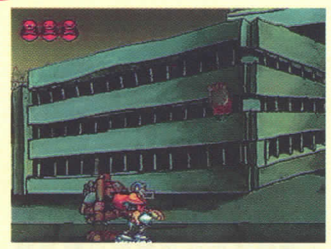

■他放出劍

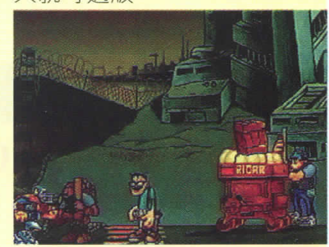

■劍由右邊飛來


■用內線攻擊吧！

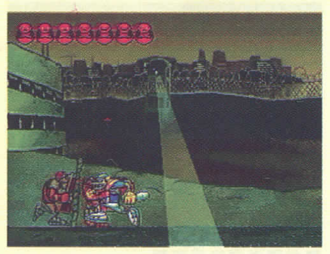
STAGE 12
RIKER'S ISLAND

這一版可謂監獄風雲，敵人全是監犯，更懂得用飛刀來攻擊玩者。除此之外，玩者上方的大廈不是背景，裏面會有人拋垃圾的，小心不要被擊中呀！之後會有射燈向不同方向照射，不要被射燈射中，因為會被機關鎗攻擊的，當避開了射燈後，在內線會出現一輛警車，玩者要用內線攻擊來將它擊倒，到了版面中段，會有一名警察躲在木車後方，而前方則有位四眼仔，但玩者不要向那四眼仔攻擊，因為攻擊四眼仔只會令他追着玩者打，所以要直接攻擊躲在木車後方的警察。到了最後，會有兩位地盤工人來阻擋玩者，要小心他的強力攻擊，將他們擊倒之後不久就可過版。

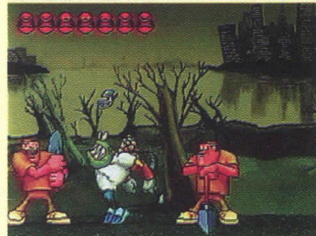

■嘩！高空擲物


■不要打四眼仔啊！

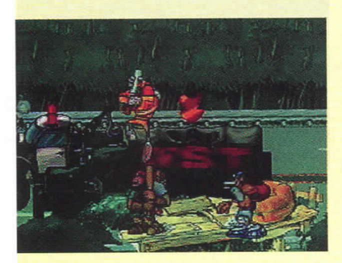

■小心飛刀


■要避開射燈

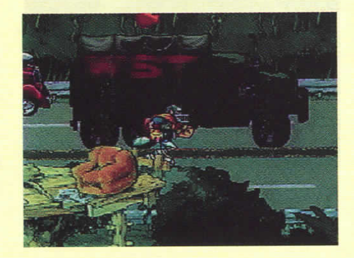

■內線的警車


■兩個地盤工人的樣子很不善呢

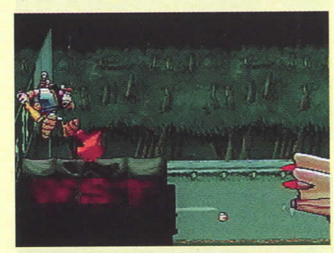
STAGE 13
TACONIC PARKWAY



■就是那輛軍車了



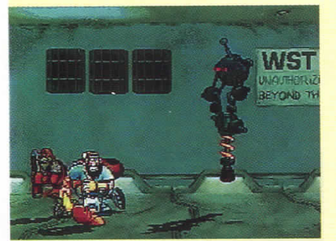
■小心車輛



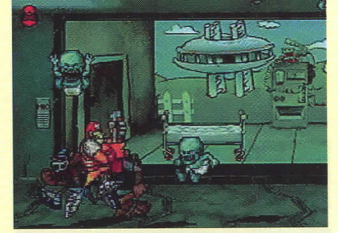
■跳入去吧！

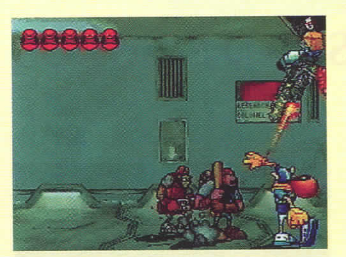
這一版並不需要打敵人，只需要找一架綠色的軍車，由車頂跳進車內就可，當然三人都要進入車內，但不要想得是很容易的事，因為馬路上有不少車，萬一三人都被車撞倒就會GAME OVER了，所以要小心呀！

STAGE 14
LASER RESEARCH



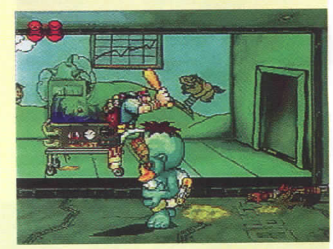
■懂跳來跳去的機械


■BB也瘋狂！


■用內線攻擊



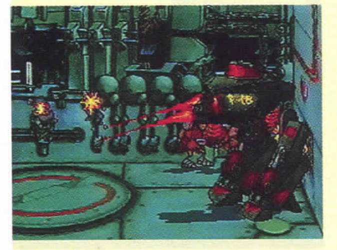
■不要放過它

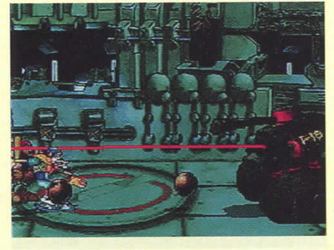

■超級BB來了

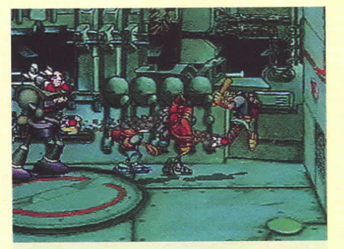
終於到了WST的大本營了，既然是敵人的大本營，敵人當然不弱，一開始會有隻裝了彈簧的機械人跳來跳去，最好用一邊跳躍一邊攻擊的方法來對付它，繼續前進後，會有一些原本睡在床上的BB向玩者攻擊。將他們擊退之後，在右上方會有機關鎗向玩者攻擊，此時玩者要用內線攻擊來對付它。到了中段的時候，有隻會用鎗的機械熊貓出現，一看見它，就不可以放過它，因它的鎗法很好，所以很容易被它殺死。到了這版的盡頭，有個超級BB由背景跳出來，要小心他的攻擊，因這是會令玩者暫時硬直和少一位同伴的，要多些作跳躍攻擊才可將他擊倒。

STAGE 15
BARNEY'S MACHINES

終於到最後一版了，在這一版裏只要將三位BOSS打倒就行，而第一個BOSS是一隻有腳的機械，它會不停向前行和向前射子彈，在它的後方避子彈然後再作攻擊就可輕易將它擊倒。而第二個BOSS是一架坦克車，它不單會放雷射，還會用它的砲作旋轉攻擊，避開它的攻擊之後，最好用長距離攻擊來攻擊它。至於第三個BOSS，因他會發出三向追踪導彈，所以要盡量在畫面旁邊先以跳高來避開導彈，之後再用長距離攻擊來攻擊他（最好用鎗攻擊），只要擊中他幾次，就可以打倒他。


■避開它的子彈

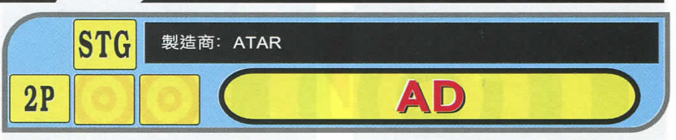

■小心它的雷射


■避開導彈後再攻擊



MAXIMUM FORCE

訓練完畢！出發！



曾幾何時有隻叫《AREA 51》嘅美製射擊GAME。現在為各位介紹嘅就係同廠出品嘅新作《MAXIMUM FORCE》。此GAME特別以硬碟製作，容量幾近2GB！畫面流暢自然，用部40吋MON都唔覺矇查查。而且能做到三個MISSION夠長。而本攻略內所提到的「隱藏獎分關」，據説並非在任何機舖都可玩到。

MISSION 1

任務： 破壞敵人核兵器工廠

地點： 東方某國家某島嶼

內容： 一個頗長的任務，由碼頭乘水中電單車至目的地，再混入敵人根據地一舉破壞核兵器廠。



◆注：由於過程中鏡頭轉變極多，所以內文無法做成全流程。但大部分重點都已列出，以作參考。



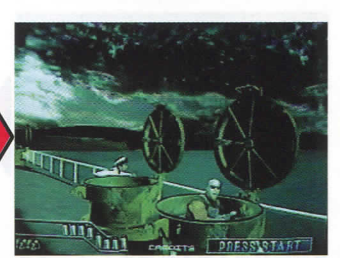
■一開始只有4個敵人，但要留心在左上方出現的第5個敵人



■有POWER UP，但小心右下角敵人突擊



■左下方箱後有敵人，而此炮台不需射主體，只需射炮彈



■小心後面的通風口有人質，要打前面的通風口



■右上下角有2個敵人，小心左面會有人質走出來



■留意人質，小心通風口的敵人和突然出現的2個敵人



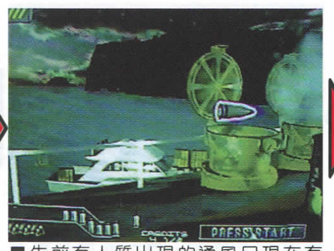
■攻擊車子左面出現的敵人，小心右面會有敵人



■節奏突然加快，小心敵人於暗處突擊，當然要先處理近距離的一個



■一人玩時主要射飛彈，二人玩時可一個射彈一個射機



■先前有人質出現的通風口現在有POWER UP

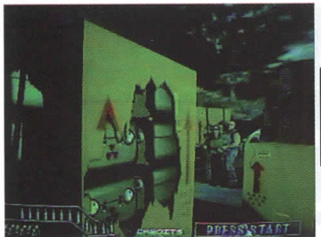


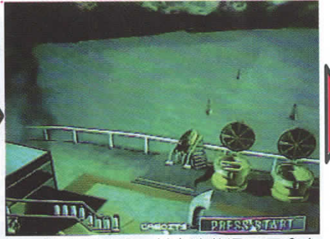
■掃射水上電單車和遊艇，但小心遊艇上有二個人質



■攻擊這橡皮艇上的敵人，此時遊艇船頭有敵人

鳴謝：遊戲機城


■小心圖中這2個敵人，由於掩護物頗多，故要看準才開火


■一輪遠距戰後，射左邊的通風口會有「POWER UP」


■登上水中電單車後便進入第二節，暫時沒有敵人出現


■一入海立即射左方的水雷，目標是打落全數水雷


■攻擊水雷之餘，留意遠處射來的魚雷，因其速度頗快


■成功進入秘道後，要馬上攻擊落下的水雷，兩槍一個


■上水後又開始下一輪攻擊，可射牆上物品取分


■昇降機口有2個近身敵人，要快速連射左右兩槍


■這時回頭有POWER UP於右面出現，立刻射下吧


■上到地面，射擊美女前的三個氧氣筒可進入「獎分關」



■特別版中要打破所有玻璃杯，射其它東西是會減分的


■小心屋頂有人質，同時留意窗口中的4個敵人


■回頭又有人質和近身敵人，定要於瞬間判斷及處理


■取POWER UP之餘也要小心左下角出現的敵人

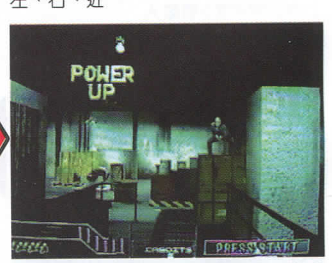

■小心右下角2個近身敵人，樓梯會有人質，轉右後有「P.U」


■指揮台突然會有敵人，分別在中、左、右、近


■這一段的敵人會移動，同時會複數出現，小心瞄準


■車上有人質和「P.U」，由於會橫移，故堤防射錯

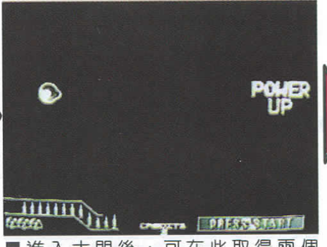

■不要傷及右下角的美女，右方有3個遠距敵人



■右轉有人質和「POWER UP」，留神畫面右面敵人


■發射器攻略法與先前一樣，但要求更佳的反應


■車尾有「POWER UP」，但射下之餘亦要小心射錯人質



■進入大門後，可在此取得兩個「POWER UP」


■經過一輪鎗戰，畫面右下方會出現最後2個人質

MISSION 2

任務: 保護銀行
地點: WORLD CITY BANK
內容: 收到可靠情報，一班劫匪正準備打劫「WORLD CITY BANK」。務必保護金庫，免被敵人搶奪銀行中的「大公司」證券





■左1個敵人、右2個敵人、再射左面2個敵人



■左、右、中5個敵人後小心人質，樓梯左右都有敵人，留意右下角人質



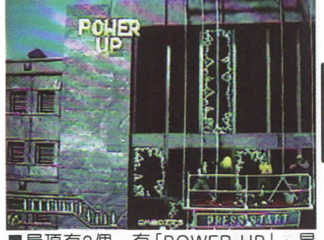
■撞車後左下角2個敵人、右下角1個近距敵人、車頂有「P.U」、車門有人質



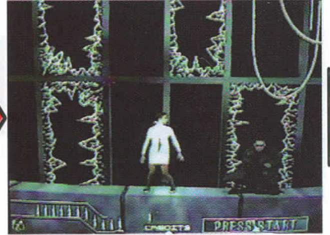
■涼亭中有2個敵人、右下角有1個敵人、回頭涼亭再有4個敵人



■大廈頂順序出現4個敵人、1個人質、5個敵人



■屋頂有2個、有「POWER UP」、昇降台4個敵人



■中途右邊昇降台有2個敵人，到底時有2個人質，再來2個敵人



■左、中連續2個近距敵人，右門1個敵人



■拉遠時有人質，順序中、右、左、右都有近身1個敵人，最後右邊1個



■拉近巴士時左邊、右邊、車窗都有敵人，車門出現人質後有1個敵人



■車子左面有3個敵人，車頂有「PU」，最後右下角有近身敵人



■轉鏡頭時有人質，四周都有遠距敵人，轉鏡頭後柱後有4個敵人



■不要順手殺了人質，還有，鏡頭一轉有2個敵人。



■左邊柱後有敵人，右邊有人質，最後右面有近身敵人



■小心堤防遠處2個敵人，之後還有2個敵人躲在柱後



■ 接待處有一個敵人，右下角有近身敵人，最後左下角會有1個近身敵人



■ 在轉畫面時會有POWER UP於右方出現，速射之



■ 昇至頂部分別有5個敵人在中、右、左、中、右出現



■當鏡頭一轉右，2部電單車便會立刻出現，射下它吧



■ZOOM近時會連續出現4個敵人，一槍一隻，但要小心彈數



■鏡頭轉左，射敵人時小心誤傷下方出現的人質


■解決4個敵人後，門後會有人質 出現，小心射錯


■打破8個花瓶會進入「獎分關」，有POWER UP（續下圖）


■出現5個敵人後會有人質最後會有一個敵人


■門後有1個敵人，之後鏡頭移動時要有9個敵人，EASY JOB


■小心電梯後的敵人，還是先打低脅持人質的敵人吧

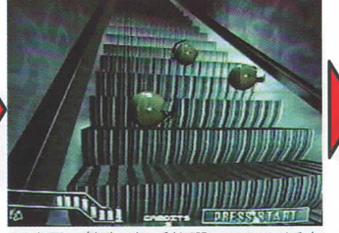

■快速打破3個手榴彈，否則會被炸到，留意之後還會有！


■鏡頭ZOOM高，3個中、左、右3個敵人，有POWER UP


■左邊1個敵人，左下角1個近身敵人，右邊1個敵人


■最後在電梯邊會有1個敵人和三個近身，鏡頭一轉，再有3個手榴彈


■鏡頭轉左，左下角有1個敵人，電梯有2個近身敵人


■鏡頭一轉有3個手榴彈，ZOOM近有右、左、左3個敵人，再來2個手榴彈



■轉左後頂層順序出現3個敵人、1個人質、1個敵人

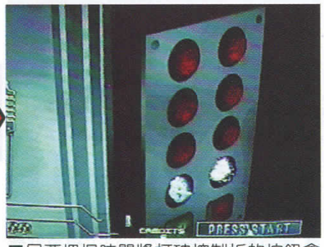

■昇降機打開後會有1個人質，不要手快快射錯


■2個人質旁會有右、左、右、左、共4個敵人


■6個敵人後會有1個近身，開門有人質和1個敵人，最後解決右邊近身敵人


■電梯有敵人，中、右、左、中、4個敵人，完成後入昇降機


■注意！昇降機內有1個敵人，回頭又有2個，小心


■只要把握時間將打破控制板的按鈕會進入「獎分關」


■咩話？！ 射飛雞？不過由於目標細及速度快，事實上難度十足


■機門打開，2個敵人，左面遠方1個敵人


■左面有POWER UP，中間、右面各1個敵人，速射之


■鏡頭轉左後會有2個敵人，另小心門後有人質 出現


■轉鏡頭後，右下角馬上會有近身敵人，之後有敵人


■單打的話直昇機是無法打下，只需射飛彈



■最後一段路直至畫面停下有1個人質之外，其他就可以掃射



■只得小貓三四隻，還是快點解決他們完場吧！

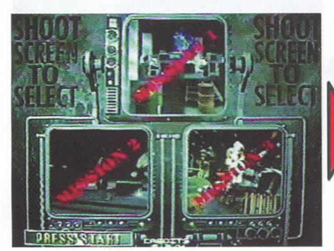


■最後鏡頭一轉有2個近身敵人出現，完成任務

MISSION 3



任務： 衝擊敵人森林基地
地點： 南美的一個森林
內容： 據情報所得，恐怖份子在南美一個森林中建造了一個秘密機地。正在製造洗腦用物質，為了我國安全必須將其破壞



■完成MISSION 1和2之後，會出現MISSION 3



■一降落已有近身敵人，出現5個敵人後會有1個近身敵人



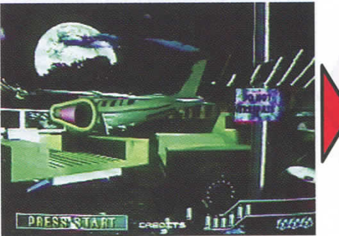
■千萬不要射他，是人質！之後會有1個敵人



■先右後左各1個敵人，之後左面1個近身敵人，最後中間1個敵人



■入房左、中、右、左、中5個敵人，出房左面1個敵人



■ 左邊車尾有「POWER UP」，鏡頭轉右，先後出現1、2個敵人



■嘩！左、右下角突然殺出2個近身敵人，射佢！



■雖然「亞婆」阻咗住哂，但係佢係無辜㗎！小心錯殺



■左面洗手間有敵人，右面又是「亞婆」（量產型阿婆？）

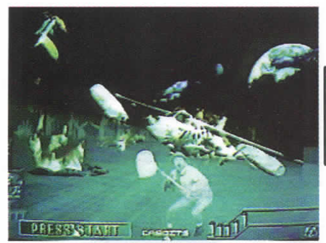


■射破所有車軚可進入「獎分關」，左、右、中會先後有敵人

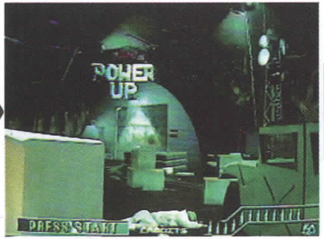


■左邊有人質，右邊有敵人，最後左下角會有近身敵人

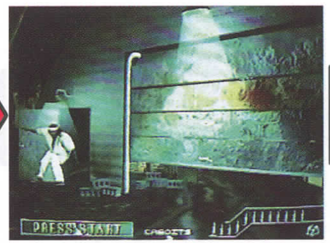
攻略一族



■飛機墜毀，不用理會，但不要誤傷中間的人質



■鏡頭轉右會有人質和「P U」，之後左、左、右、右、會有4個敵人



■轉至這場境時要小心，不要誤射左面突然出現的人質



■一入倉會有2個敵人，左下角1個近身，最後左、右、中、中、左、右6個



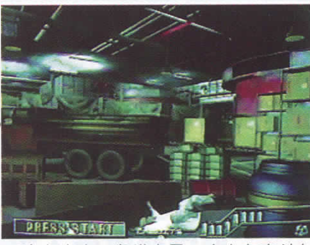
■上電單車後兩道門都有敵人，看見對頭車後轉右會有1個人質在右面



■一槍一隻，右面連續3個敵人，不過要留意彈數



■下車時中間有1個敵人，注意最後右邊也有1個



■沙塵滾滾，殺錯良民，小心在車斗上有2個敵人，右下角有人質



■鏡頭轉左時會有「POWER UP」，停定後右邊有近身攻擊



■左、右各1個敵人，之後中間會有1個人質，提防畫面拉上時的敵人



■左至右3個敵人，小心紙皮箱中的2個敵人



■右下角有1個近身敵人，小心輸送帶上的人質



■左邊1個敵人，有「POWER UP」，左、中、右3個近身敵人



■轉右後有2個人質，此外在右上角有1個敵人



■畫面拉近後會有4個敵人，轉左時會有2個人質



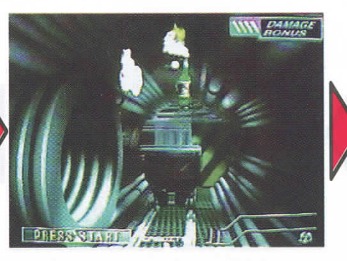
■雖然頗難注意到，但仍要注意車旁有5個敵人



■射排水道右面的洗手間會有「POWER UP」



■在這裏在出口有1個敵人，車上有2個人質，小心



■4個敵人後有1個人質，右面再會有1個敵人，之後要射破所有燃燒彈



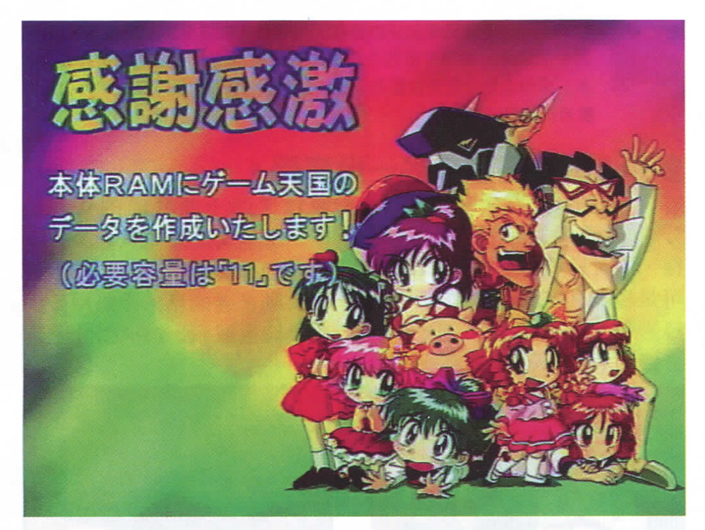
■打低2個敵人後，轉右時車上會有1個敵人

遊戲天國 古舊遊戲人物出現於次世代機種

文：山寺良牙

STG	製造商：JALECO 容量：CD-ROM	價格：5800日圓/ 7800日圓(極樂PACK)
MEM 2P	SEGA SATURN	

今次，JALECO將他們十多年前所出場的街機人物再次集合一起，重新粉飾後再放進一隻又緊湊、又刺激、又有趣及搞笑的射擊遊戲中，那就是《遊戲天國——GAME PARADISE！》。在今期，我們會就此有趣的射擊遊戲作介紹及攻略。



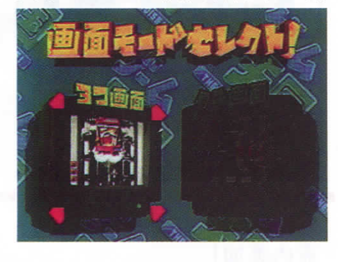
遊戲模式

此遊戲共有三個模式，分別是「ARCADE MODE（街機模式）」、「ARRANGE MODE」及「OPTION MODE」。現在就為大家介紹一下這三個模式。



ARCADE MODE

就是將街機版的《遊戲天國》移植入SEGA SATURN的模式。NORMAL（正常模式）中全部共有六個STAGE，當完成了STAGE 6後便會作第二循環，玩者只要能完成十二版（即完成二個循環）便會「爆機」。另外，還會有一個時間得分模式（TIME ATTACK）。第三，此模式還可以於選人前選擇使用街機的縱長畫面。

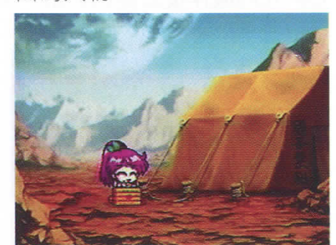




ARRANGE MODE

基本上與ARCADE MODE差不多，可是他比街機模式多了兩版，而且只是玩一個循環（即全部共八版），只要將八版（即8個STAGE）玩完後，便可看到比街機模式更為精彩的ENDING。此外，此模式更比較有故事性，當玩完一版之後便會有一段的小劇場讓玩者輕鬆一下（註：此小劇場可於玩者在開始遊戲前決定看或不看）。第三，就是此模式內設有TIME ATTACK模式，分為練習版、STAGE 1及STAGE 2合共三個部份。最後一提，就是此模式內是可用新出的人物。





OPTION MODE

此模式內除了可以調校遊戲中自機的數目、難易度、自動爆彈、擊落敵人時有否敵人的反擊、音效及按掣外，當玩者玩成了遊戲之後（即爆了機），更可以看到人物的特別小劇場。（小小的秘密：若果玩者能用齊所有人物爆機後，於OPTION中的一個名為回想MODE中會有付加的小劇場。另外還有一個，就是可以一開始便看到全部的部份，詳情可看今期秘技工場……廣告……）









自動爆彈是甚麼？

在OPTION中有一項叫作AUTO BOMB（自動爆彈）的東西，那其實是將爆彈當作防護罩的一個方便功能，當玩者的自機中了彈或衝上了敵人時，便會自動放一個爆彈將其他敵人及所有敵彈消除，不讓玩者立刻失掉一隻，可是當玩者的爆彈用盡或受到連續攻擊（同時中兩彈）的話，也會失掉一架自機的。

遊戲中出現的道具


POWER UP：將自機的普通攻擊作一級的提升，最高共有八級的提升，當FULL POWER之後再取得這道具時便會另外加分。另外，當自機失掉一架後，其普通攻擊只會降低一級，不需要由第一級再儲上去。


BOMBER：將自機的爆彈數增加一個，而自機最高可持有六個爆彈。而最初，自機是擁有三個爆彈的，一旦失掉一架後，下一架機出場時只有三個爆彈可用。另外，當使用爆彈作防護罩時，當一中彈時便會自動消耗一個爆彈的，請注意。


自軍後方OPTION機：一開始遊戲後便可立刻取得此道具，自機最多可裝備兩架，而每一款OPTION機有不同的特性，各位可根據不同的版面及人物而使用。另外，當自機失掉一架後，便會有另一架道具運輸機出現讓玩者去取下另一款的OPTION機。最後留意一點，就是OPTION機道具在過了一段小時間後，是會自動改變取得OPTION機的樣式。

OPTION機道具的改動PATTERN：

ARCADE MODE時

FIGHTER-EX→PROPRERA→Z-DYNE MKII→PIG→桃子→FIGHTER-EX（循環不息）

ARRANGE MODE時

FIGHTER-EX→PROPRERA→Z-DYNE MKII→PIG→桃子→GENESIS 3→FIGHTER-EX（循環不息）


BONUS：這當然是加分的道具，加分額會根據道具大小來決定（最大的一個除外，如不打散他去取的話則只有50分），當然一次過取得愈多，所得之加分值便會愈高。另外在過版時會根據同一架機取得道具的數目而再加分的。

多給2000日圓，多一份享受。

今次的《遊戲天國》是會有分為普通版及極樂PACK兩種，兩者只是相差2000日圓，可是極樂PACK是會附有一盒錄影帶，內裏除了有一段十多分鐘的《遊戲天國》動畫外，亦收錄了四十多分鐘的聲優訪問，那些當然是負責遊戲中出場人物聲優專訪，若果你是聲優及動畫迷的話，不妨用多少許金錢去買「極樂PACK」。


■約16分鐘的動畫


■約41分鐘的聲優訪問

出場機體介紹

在正式介紹之前，先說說自機的其中一個功能——儲氣攻擊。如果有玩開射擊遊戲的玩者應該知道，當按緊發射掣（非連射的那一個）一段時間後，便可以放出一個比普通攻擊威力還要大的特別攻擊，雖然不夠爆彈的威力大，但也可以於對付BOSS時大派用場。此遊戲使用此攻擊的方法就是，當按緊了發射掣一會後，聽到「叮」的一聲再放開按掣，便會自動發射攻擊敵人，可是此攻擊有一個最大弱點，就是在儲氣時若有大批敵人來襲便大事不妙，所以最好是於對BOSS時才使用。

FIGHTER-EX

PILOT：JEYNUS STARMINE（27歲）「CV：關智一」
普通攻擊：LASER BEAM
儲氣攻擊：LIGHTING BLADE
爆彈：ENERGY BASTER
初登場時期及遊戲：1984年/ EXERION
機體解說：使用直線LASER作攻擊，攻擊力大且連射速度高，相對來說，攻擊範圍比較窄，當有大批敵人四面來襲時便會很吃力。





Z-DYNE MKII

PILOT：Z-DYNE MKII（128歲）「CV：置鮎龍太郎」
普通攻擊：AUTO LOCK LASER
儲氣攻擊：HOMING BLASTER
爆彈：CENT GROUNDBITON
初登場時期及遊戲：1984年/ FORMATION Z
機體解說：用直線追踪LASER作攻擊，攻擊力不太高，但勝在連射速度高，當武器能力增加後也十分之好用，而且範圍幾乎可作半徑180度攻擊。





PROPRERA

PILOT：SELIA（19歲）「CV：家內美加」
普通攻擊：MULTI SHOT
儲氣攻擊：RAPID FIRE
爆彈：TRIBLE HYPER
初登場時期及遊戲：1989年/ PLUS ALPHA
機體解說：一開始便已有3 WAY SHOT的普通攻擊，當威力增強後，更會變成5 WAY SHOT甚至7 WAY SHOT，攻擊範圍十分之廣，幾乎可以將版面上方的敵人一掃而空，攻擊力屬一般，可說是全能的機種；但是還有一個缺點，就是若果沒有適當的OPTION機作後方護衛的話，便會打得辛苦。







桃子

PILOT：桃子（11歲）「CV：椎名壁流」
普通攻擊：HOMING STAR
儲氣攻擊：星星攻擊（ARCADE MODE）/ 桃子攻擊（ARRANGE MODE）
爆彈：超究極HYPER BOMB
初登場時期及遊戲：1986年/ 桃子120%

機體解説：攻擊力一般，但連射速度高，而最大的特色就是其爆彈的攻擊力是眾多機種中最高的，而這爆彈最有趣的地方就是在使用時會有不同的桃子出現，非常新奇。





PIG

PILOT：PIG（推定10歲）「CV：大塚明夫」
普通攻擊：投爆彈
儲氣攻擊：爆彈亂投
爆彈：骷髏頭印強力爆彈
初登場時期及遊戲：1987年/ 豬先生

機體解説：攻擊力是全機種中最高的一架，可是其連射力卻是眾多機種中最差的，真是有好有唔好，當有大批敵人來襲時是非常辛苦，但相對於對BOSS戰時便會發揮其攻擊力特高的特徵。





GENESIS 3

PILOT：美樹（18歲）「CV：高橋美紀」/ 三里（12歲）「CV：KOOROGI慧實」
曹通攻擊：BLASTER
儲氣攻擊：CAPTURE BEAM
爆彈：自爆指令
初登場時期及遊戲：1985年/ FIELD COMBAT

機體解説：唯一在ARRANGE MODE中出場的人物，其特色就是只能將機前的CURSOR向着敵人才能將敵人消滅，另外除了有取得的OPTION機外，更有另外兩架OPTION機作為基本裝備，而這兩隻OPTION機亦會根據自機取得的POWER UP而增強威力的，而這兩架OPTION機亦全自動地追擊敵人。





版面攻略

首先請各位讀者留意一點，就是由於ARCADE MODE與ARRANGE MODE的版面是「完全一樣」的，所以以下只會就ARRANGE MODE的版面作攻略。

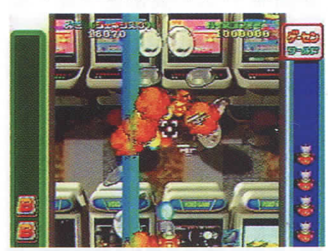
STAGE 1 of ARCADE MODE & ARRANGE MODE

GAME CENTER WORLD——遊戲機中心世界

這一版説得不好聽的話就是給玩者練習的一版，玩者不妨用沒有敵人的時間儲氣準備攻擊敵人。這一版中，經常會有一大批飛過來的煙灰盅，雖然他們只會發射一枚子彈，但當他們一起作出攻擊時可是很恐怖的，另外有一些雖然煙灰盅雖然不發子彈，可是會一群的衝過來，如果是PIG之類連射力低的機種便不要與他們「硬拚」。另外版面中有一些超舊型機殼（太空侵略者那種），會向自機發射兩行的子彈或八方向子彈，當然盡量要先避過他們的子彈然後走至他的正前方將其消滅（可作廣範圍攻擊機種除外）。

在途中會遇到本版的第一個中BOSS——兑換機，一開始他便會向自機發射子彈，玩者可於子彈隙中穿過後，再進行反擊，另外要留意他放出的錢幣，要盡快消滅，因為當過了一段時間後便會爆出3 WAY子彈攻擊玩者。之後走到了彈珠機處便會有三個反彈器飛上來攻擊自機，這時該向左方或右方移動，千萬不要被他們夾在中間，否則便會很容易失掉一架，之後便集中火力將其中一架消滅，只要消滅一架後，只要用回集中火力攻擊，餘下的兩架便會容易對付。打過了一堆衝過來的煙灰盅後，便可先儲氣準備攻擊本版的BOSS。

對付這BOSS要先與他成一直線，當他第一次攻擊時可以於子彈隙中進行攻擊，之後便要躲避他的子彈並趁機攻擊，當擊至他起飛後，除了要小心他的子彈外，還有要小心他放出的手掌攻擊。


■ 大批衝來，小心應付。


■ 先消滅其中一隻。




■在中間避過，不用慌張。

STAGE 2 of ARCADE MODE & ARRANGE MODE

CRANE WORLD——夾公仔機世界

此版第一個要點就是將自機走至畫面偏下的位置，但不要走至最低。這一版要留意的敵人就是大批高速衝過來的海豚及鱷魚，他們最恐怖的地方就是衝過來的同時會向自機發射子彈。另一種要注意的敵人就是那些戴眼鏡的龜，當打中了他們後，他會變成一個火球高速向下衝，如果玩者能盡快擊倒他的話，便可取得很多的BONUS道具。第三，在途中會有三架白色的敵機從後方飛出來。

到了版面的後半，會出現一隻巨型玩具熊，對付他的方法就是一直線的跟着他並攻擊，使用這方法是可以很快將他消滅。打敗玩具熊後，接着另一個中BOSS是一個女攻擊手，當她衝過來的時候要小心她會發射一排6 WAY彈，自機要從空隙中走過並進行反擊，另外，當她站定一個位置時千萬不要與她成一直線，因為她會放出一條粗的直向LASER。

解決她後，便會出現本版的BOSS，其攻擊只有大批落下的毛公仔及不定位置的爆彈，由於弱點只有身上的鈴，而且只有一段短時間可以攻擊，因此要集中火力攻擊。



■小心撞倒。



■從後偷襲。



■嘩！很多毛公仔呀！

STAGE 3 of ARCADE MODE & ARRANGE MODE

SHOOTING WORLD——射擊遊戲世界

這一版開始，敵人的攻擊開始加劇，這一版中有兩款敵人是要注意的，其中一款就是先放3 WAY彈後放兩排子彈的太空船，他們大多會是一左一右出現，雖然是易消滅，但當三架一起出現時便會很頭痛。另一是在畫面上徘徊一會及發射子彈後突然向自機衝過來的太空船，由於他們是一個編隊的飛來，所以要小心應付。

在途中會有一架大型太空船放下三隻中BOSS的，他們會發射6 WAY子彈及向自機掃射，而這一次要集中火力對付中間的一隻，因為過了一段時間後，他便會從上面衝下來作衝撞攻擊。之後過了一段路之後，另一中BOSS便會出場，當躲過了他的多向LASER攻擊後便要走至一旁，以免中了他的粗LASER。

之後打散了那推隕石後，便到打BOSS的時候，他第一及二次的大型LASER炮及子彈很容易便會躲過，可是當第三次的有軌跡子彈便需小心，因為這些子彈當到了自機的側面時，是會打橫走過來攻擊的。



■唔……好難避過。



■不要飛在正中。



■呀，為何會打橫飛的？

STAGE 4 of ARRANGE MODE
「ARCADE MODE無此關」

KARAOKE WORLD——卡拉 OK 世界

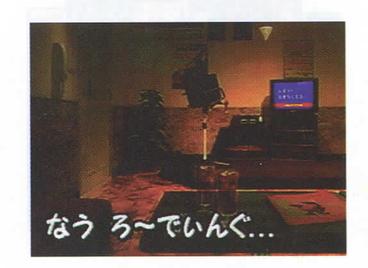
這是ARRANGE MODE中獨有的，一開始便最好取得兩架「桃子OPTION機」，而且還要走至畫面的中央，一會後歌曲的前奏便會開始，跳舞之後，中間的人便會唱歌，此時，四方八面會有很多的日文字飛出來，這時便要盡量將這些字消滅，如果打到他們的話便會被他們反擊。可是這一版要怎樣才能過關呢？大家可以留意一下畫面右方的電視，當每打到一粒字便會增加一分，只要自機能打夠一百分便可立刻過關。另外要留意一點，就是歌詞中會有一些英文字，當然那些字是非常長的，不要撞上去。還有，千萬不可走得太過近邊位，否則那些字出來時便會不夠時間及應去躲避。



■咿？怎麼會有字飛出來的？



■不好了，KARAOKE壞掉了！





STAGE 5 of ARRANGE MODE
「ARCADE MODE無此關」

家庭用 GAME WORLD——家用機世界

這一版亦是ARRANGE MODE中的新版面，由於本版中沒有任何敵人從後方攻擊，所以大可放心走至畫面的最下方。一開始後，便要注意由上面衝下來的手掣，走了一段路後便會出現一個次世代機合成機械人，他的攻擊是放出大量CD-ROM及兩個8 WAY子彈，只要盡量避開他的攻擊並於空檔時間中作出反擊便很容易消滅。之後便會進入另一個畫面，當畫面的中央出現「NOW LOADING」的字樣時便要小心，因為上方會有大批的CD-ROM飛下來的，一不謹慎便會失掉一隻。

接着便要準備攻擊另一個中BOSS，對付他要集中火力攻擊中間的弱點並邊躲避子彈，以求盡快消滅此敵人，因為當他變成一排後所放出的大LASER幾乎是避無可避的。消滅後便會進入一個RPG世界，可是要小心敵人很小，並不容易打中，而且他們的攻擊也十分激烈。

進入城堡後，便會開始攻擊本版的BOSS，他的攻擊除了放大量子彈外，更有熊貓的16方向LASER及企鵝的追擊冰柱，之後BOSS便會變成一隻火龍，對付他的方法就是盡量將火力集中攻擊中間的龍，另一方面亦要留意旁邊兩隻蝙蝠所放出的一大排子彈。


■這麼多CD-ROM點避呀！


■一起全力將大魔王消滅。


■TOKIMEKI？

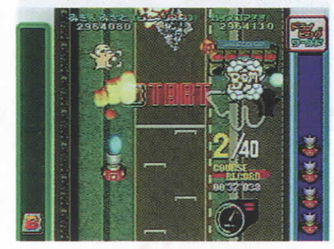
STAGE 4 of ARCADE MODE
STAGE 6 of ARRANGE MODE

DRIVING WORLD——賽車遊戲世界

終於回到共有的版面，這一版的初段要點是盡快將那些車消滅，以免大堆的子彈出現，賽道上有三種車，其一是由下至上放5 WAY彈的粉紅車；另一就是由上至下、只放一粒彈的綠車；最後一架就是走S字的黑車。這些車後，中BOSS便會出場，當他的車轉身後，便會出現一個游標，千萬不要被這個游標「LOCK住」，否則會被LASER擊中。

將中BOSS打倒後，便會進入空中版面，版中會有兩個類似R360的敵人，他們會放出八方向子彈，另外版面中有很多飛機高速衝過來，除了要小心他們之外，要留意他們所放的子彈是會靜止加速的。

過了此段後，便會進入打BOSS的版面，對付此BOSS的其中一個要點就是集中火力攻擊中央的部份，而他的攻擊計有放大量公仔及放字出來，要留意一點的就是當擊落了那些字後是會變成子彈的，所以最好是他會吐字出來之前將他消滅。


■ROLLING START！


■嘩，大炒車！


■好多人飛出來呀！

STAGE 5 of ARCADE MODE
STAGE 7 of ARRANGE MODE

RETRO WORLD——倒退的世界

這一版極之有回歸以前8bit機時代的感覺，大部份的敵人均是由老舊遊戲中取出來作題材的。在《太空侵略者》版面中，當那些敵人走下來後，他們的第一次攻擊是使用大批的子彈射向自機，第二次攻擊則用由上落下的傳統子彈，另外，要小心由左上方走出來的飛碟，因為他會發射大量的LASER砲，只要將三批的敵人消滅後便會進入第二階段。

第二階段的《HEAD ON》一是盡快將從上方走來的紅色車仔消滅掉，如果打不盡的話，便要盡量將那些子彈引至邊位再避開。第三階段那些移動力低且耐久力高的粉紅色球體要盡量集中火力去消滅他，因為過了一段時間後，他便會發射子彈攻擊自機，當消滅了一個粉紅色的球便可取得6個BONUS道具，另外在攻擊這些球時同時要小心上方會有一些綠色飛彈衝下來攻擊。

之後便是第四階段的《撞磚》，這段要盡快將所有磚消滅，因為那些磚在過了一段時間後會自爆並放出子彈，一兩件就沒問題，一大批便傷腦筋，另外在打那些磚的同時，不要撞上由上飛下來的敵人。

過了這段便會與本版的BOSS決戰，那些高速打橫飛的三角只要將自機走至最下方便可避過，可是在避的同時不要被BOSS的3 WAY彈擊中，之後他便會四圍衝並放子彈，小心！當他回到畫面正中時不要走至他的正上或正下方，因他是會突然變大的，由於他體積小，要打中他不容易，可是當他變大後，飛至他的三角的旁邊攻擊是一大機會。


■危險的撞磚。

STAGE 6 (ARCADE MODE) & STAGE 8 (ARRANGE MODE)

POLYGON WORLD——多邊形世界

一開始便會進入WIRE FRAME段，之後正上方有一種有紅藍心在轉動的物體要小心他的6 WAY子彈攻擊，另外要小心後方會有《鐵板陣》標誌的敵人從後方走出來攻擊，將版面上餘下的紅藍心消滅掉後便會進入另一段。

第二段的SHADING段中開始後便要盡快打掉在旋轉噴火的人頭，之後那些蜂巢狀的敵人，一攻擊便會立刻用子彈還擊，一是盡快將其消滅，二就是不發彈避過了便算，可是要小心往後出現的敵人。之後便會進入TEXTURE段，這處有一款敵人要留意的，那就是銀色的POLYGON球，他們會放3 WAY子彈後再放紫色LASER，一隻還不要緊，一群出場的話可真要命，接着便會在電路板上飛行，至於打不打那些IC(集成電路)就隨玩者喜歡，反正打掉了也會加分的。

之後便是對付本版的BOSS，他的攻擊只得兩款，其一就是放出大量的BONUS道具，當中當然是混有子彈的，其二就是在周圍出現三個頭然後放一排子彈攻擊，自機只要避過子彈及趁在另一次攻擊前的空檔時間進行反擊，不消一會便可將這BOSS消滅。(ARCADE MODE的版面則到此為止，玩者可以「發發神經」將那些ENDING的STAFF ROLL字全部打掉。)



■鐵板彈的標記？



■唔打佢有麻煩，打佢更加麻煩。



■食道具時不要食哩子彈。

LAST STAGE (ARRANGE MODE)

在ARRANGE MODE中，一消滅了上一版的BOSS後便會立刻進入此版面，一開始後他便會分裂出很多的細胞，而這些細胞當被自機攻擊後亦會再次分裂，他們共有三次的分裂才能將其消滅，亦即是1分2、2分4、4分8，最後是8分16，可是這些細胞是有無限隻出場的，所以自機一開始便應取得貫通LASER砲(即GENESIS 3 OPTION機)直接攻擊正上方的基本細胞，在攻擊的同時，玩者亦不要撞上那些可惡的細胞，至於他們的移動模式是會以S字形的軌跡向下慢慢移動的，只要將正上方的擊倒後，遊戲便算完成，準備看一個又有趣又感人的ENDING。



■用爆彈攻佢。



■細胞分裂，可怕。



■攻擊中心部位。

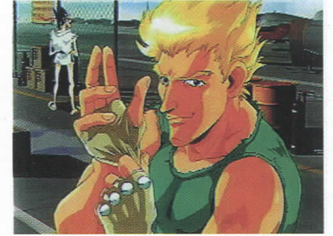


遊戲天國

GAME PARADISE !攻略完



★★★ ENDING 後出場人物的高解像度插畫★★★



■FIGHTER-EX



■PROPRERA



■Z-DYNE MKII



■GENESIS 3

魔域戰士 3

VAMPIRE SAVIOR (DARKSTALKERS JEDAH'S DAMNATION)

文：魔城城主AMAKUSA／MS／死神之黃昏

FIG　製造商：CAPCOM

2P　AD

最新技表

由於之前所刊出的技表有所改動，現在送給大家一個新的技表。（技表為角色面向右方時）

（GC專用：GUARD CANCEL專用／GC可：可以用來GUARD CANCEL／SB：SPECIAL BAR／空中可：空中可以使出／可儲：出招時可以儲着／起上：被打DOWN後起身時）

JEDAH

必殺技

DIO＝SEGA　↓↘→+P（空中可）
NERO＝FATIKA　↓↙←+P（空中可）
IRA＝SUPINTA　空中→↘↓↙←+K（可於出招後按P）
SUPUREZIO　→↓↘（GC專用）
SUN · PASSER　近敵時→↘↓↙←+中或重K

EX必殺技

PUROVA＝DI＝SERUVO　←↙↓↘→+KK，之後K
FINARE＝ROCSO　↓↓+PP

DARK FORCE

空中浮遊：SANTOARIO　同時按同等威力的P+K

Q-BEE

特殊技

HOMING DASH　空中→→
HOVER JUMP　跳躍中↑不放

必殺技

C→R　←↙↓↘→+P（空中可）
△A　↓↙←+K（空中可）
Sxp　K連打（空中可）
R.M.　→↓↘+K（GC專用）
O.M.　近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技

QJ　→↓↘+PP（空中可）
+B　←↙↓↘→+KK（空中可）

DARK FORCE

空中浮遊：i²　同時按同等威力的P+K

LILITH

必殺技

SOUL FLASH　↓↘→+P（空中可）
SHINNING BLADE　→↓↘+P（GC可）
MERRY TURN　↓↙←+K
HIGH JUMP　↓↑
MYSTIC ARROW　→↘↓↙←+P

EX必殺技

SPLENDOR LOVE　→↓↘+KK
LUMINOUS ILLUSION　輕P、輕P、→、輕K、重P（空中可）
GLOOMY PUPPET SHOW　←↙↓↘→+KK（SB需要兩行）

DARK FORCE

分身攻擊：MINDLESS DOLL　同時按同等威力的P+K

DEMITRI

必殺技

CHAOS FLARE　↓↘→+P（空中可）
DEMON CRADLE　→↓↘+P（GC可）
BAT SPIN　↓↙←+K（空中可）
NEGATIVE STOLEN　近敵時控桿迴轉一圈+中或重P

EX必殺技

DEMON BLAST　↓→↘+KK
MIDNIGHT PLEASE　↓→↘+PP
MIDNIGHT PLEASURE　輕P、中P、→、中K、中K（SB需要兩行）

DARK FORCE

蝙蝠召喚：DARK SIDE MASTER　同時按同等威力的P+K

BABY BONNIE HOOD（BULLETA）

特殊技

唉吔、花啊　緊拉↓
跌倒　前衝或後衝中→+中P
二段JUMP　跳躍中↑
TELL ME WHY　↓+KKK

必殺技

SMILE&MISSILE　←儲→+P或K
HAPPY&MISSILE　↓儲↑+P
CHEER&FIRE　→↓↘+P
SHYNESS&STRIKE　↓↙←+P（可儲）
JEALOUSY&FAKE　→↓↘+K（GC專用）
SENTIMENTAL TYPHOON　近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技

COOL HUNTING　←↙↓↘→+PP
BEAUTIFUL MEMORY　←↙↓↘→+KK
APPLE FOR YOU　→↘↓↙←+KK

DARK FORCE

BAZOOKA亂射：同時按同等威力的P+K

MORRIGAN

必殺技

SOUL FIST　↓↘→+P（空中可）
SHADOW BLADE　→↓↘+P（GC可）
VIRTICAL DASH　↓↑
VECTOR DRAIN　近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技

VALKYRIE TURN　→↘↓↙←+K，之後K
DARKNESS ILLUSION　輕P、輕P、→、輕K、重P（空中可）
FINISHING SHOWER　中P、輕P、←、輕K、中K
CRYPTIC NEEDLE　→、重P、中P、輕P、→

DARK FORCE

分身攻擊：ASTRAL VISION　同時按同等威力的P+K

BISHAMON

特殊技

斬首暴曬　敵人被打DOWN時↓↓+PP（SB需要一行）

必殺技

絡魂　←↙↓↘→+P（空中可）
魂寄→鬼炎斬　絡魂擊中後←+P、→↓↘+P
十字疾風　絡魂擊中後↓↘→+P
鬼炎斬　→↓↘+P（只限起上時或跳起時落地的一瞬、GC可）
居合斬　←儲→+P或K
切捨御免　近敵時控桿迴轉一圈+中或重P

EX必殺技

鬼首捻　→↘↓↙←+PP
閻魔石　←↙↓↘→+KK

DARK FORCE

強化鎧：黃金帷子　同時按同等威力的P+K

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.



VICTOR

特殊技

電擊鬥氣	按中或重的P或K時緊按一會
MINIMUM STEP	↓+KKK

必殺技

MEGA FORELID	←儲→+P
MEGA STICK	↓儲↑+P
GIGA BURN	→↓↘+K（GC可）
GYRO CRUSH	↓↙←+P
MEGA SHOCK	近敵時↓↘→+K
MEGA SPIKE	近敵時控桿迴轉一圈+P
GRAVITON KNUCKLE	用P的投技前立即↓↑+P

EX必殺技

THUNDER BREAK	↓儲↑+KK
GERDENHEIM3	近敵時控桿迴轉兩圈+KK

DARK FORCE

憑依現象：GREAT GERDENHEIM同時按同等威力的P+K

SASQUATCH

必殺技

BIG BREATH	↓↘→+P
BIG BLOW	→↓↘+P（可儲）
BIG TYPHOON	→↓↘+K（GC可）
BIG TOWERS	↓↓+P
BIG SWING	近敵時控桿迴轉一圈+K
BIG BLANCH	近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技

BIG FREEZER	←↙↓↘→+PP
BIG EISBAHN	←↙↓↘→+KK
BIG SLEDGE	近敵時控桿迴轉兩圈+KK
BANANA	←↙↓↘→+START

DARK FORCE

SUPER ARMOUR：BIG RESISTOR	同時按同等威力的P+K

FELICIA

特殊技

頭乘	跳上敵人的頭上
擁抱	近敵時按START
WALL CLUTCH	接近版邊時←
EX CHARGE	↓↓+K（可儲）
TOY TOUCH	敵人被打DOWN時↓↓+P

必殺技

ROLLING BUCKLER	↓↘→+P，之後P
CAT SPIKE	→↓↘+P
DELTA KICK	→↓↘+K（GC可）
HELL CAT	近敵時→↘↓↙←+中或重K

EX必殺技

DANCING FLASH	←↙↓↘→+PP
PLEASE HELP ME	←↙↓↘→+KK

DARK FORCE

CAT HELPER：KITTY · THE · HELPER	同時按同等威力的P+K

RIKUO（AULBATH）

特殊技

OCEAN RAGE後降落	DARK FORCE中KKK

必殺技

SONIC WAVE	←儲→+P
POISON BREATH	←儲→+K
TRICK FISH	←←+K
TRICK FISH	→↓↘+K（GC可）
CRYSTAL LANCER	近敵時→↘↓↙←+中或重P
GEMS ANGER	近敵時→↘↓↙←+中或重K

EX必殺技

AQUA SPREAD	→↘↓+PP或KK
WATER JAIL	→↓↘+PP
SEA RAGE	←↙↓↘→+PP
DIRECT SCISSORS	↓↓+PP（SB需要三行、人物必需要輕P顏色）

DARK FORCE

WAVE SURFING：OCEAN RAGE同時按同等威力的P+K

JOHN TALBAIN（GALLON）

特殊技

QUICK MOVE	↓+KKK

必殺技

BEAST CANNON	↓↘→+P（空中可）
對空BEAST CANNON	→↓↘+P（GC可）
CLIMB RAZOR	↓↑+K
MILLION FLICKER	↓↙←+P，連按P
WILD CIRCULAR	近敵時→↘↓↙←+中或重K

EX必殺技

DRAGON CANNON	←↙↓↘→+KK
MOMENT SLICE	輕P、中P、→、輕K、中K

DARK FORCE

殘像攻擊：MIRAGE BODY	同時按同等威力的P+K

LORD RAPTER（ZABEL）

特殊技

空中DASH	空中→→或←←

必殺技

DEATH HURRICAN	↓↙←+K（空中可）
SKULL STING	↓↑+K（空中可）
HELL'S GATE	←↙↓↘→+K
DEATH PHRASE	→↓↘+K（GC專用）
SKULL PUNISH	近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技

EVIL SCREAM	→←+PP
DEATH VOLTAGE	→↘↓↙←+KK
HELL DUNK	→↓↘+PP

DARK FORCE

最終形態：ULTIMATE UNDEAD	同時按同等威力的P+K

HSIEN-KO（LEI-LEI）

特殊技

空中DASH	空中→→或←←

必殺技

暗器砲	↓↘→+P
返響器	↓↙←+P（空中可）
旋風舞	→↓↘+P（空中可、GC可）
放天擊	近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技

地靈刀	←↙↓↘→+KK
天雷破	輕K、重K、中P、中P、↑
中華爆彈	←↙↓↘→+PP

DARK FORCE

大暴走：猛離魂	同時按同等威力的P+K

ANAKARIS

特殊技

大行進	START+PPP
二段JUMP	地上↑或浮起後↑
咎之穴	被打DOWN時→↓↘+K

必殺技

棺之舞	↓↓+P或K
王家之制裁	空中↓↘→+P
言靈返（吸收）	↓↙←+K
言靈返（吐出）	↓↘→+K
COBRA BLOW	←→+P
MIRRA DROP	↓↘→+P

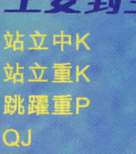
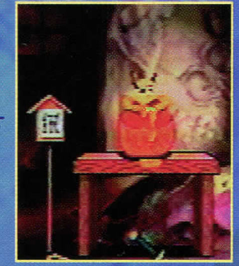
EX必殺技

奈落之穴	←↙↓↘→+KK
PHARAOH MAGIC	中K、輕P、↓、輕K、中P（空中可）
PHARAOH SALVAGE	重K、中P、↓、中K、重P（空中可、SB需要兩行）
PHARAOH DECORATION	重K、中P、輕K、↓、輕P、中K、重P（空中可、SB需要三行）
真實之教	→↓↘+PP（GC專用）

DARK FORCE

分離攻擊：PHARAOH SPILT	同時按同等威力的P+K

以速度及不同角度的攻擊來取勝的蜂后——Q-BEE

主要對空技

站立中K
站立重K
跳躍重P
QJ
+B



主要CHAIN HIT COMBO

1) 跳起輕P、跳起中P、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中P、蹲下中K(6 HITS)
2) 跳起輕P、跳起輕K、蹲下中P、蹲下中K、站立重P(8 HITS)

攻略篇

用站立中P牽制敵人

特別有效的角色：LILITH／B.B.HOOD／SASQUATCH

大家可能覺得Q-BEE的通常技都是十分近，其實她的中P是一招十分有用的牽制技，而且若對手在遠距離向前跳的話，大家是可以用中P的攻擊點來作遠距離對空的；除此之外，在跳起攻擊的時候，中P亦是絕對不俗的制敵招式，由於向下的攻擊判定強及低，所以在進攻的時候往往會令到對手不知所惜，擊中了的話，還可以使出CHAIN HIT COMBO作為連續技，在與任何一個對手(包括CPU)對戰的時候都是非常實用，其中以LILITH特別有效。在B.B.HOOD方面，更加可以單是倚靠站立中P來鉗制着她的攻勢，當然，要利用走位才向她攻擊啦！

對JEDAH

在與JEDAH對決的時候，是有兩個方法可以應付，(一)憑Q-BEE的速度不停跳過去使出CHAIN HIT COMBO，令他的攻擊全數崩潰。(二)在他使出了DIO＝SEGA後，他是會跳起或衝過來向你進攻的，這時可使用跳起重P／+B或QJ對空，又或者跳起用C→R對空，這可以令他難以埋身向你進攻。

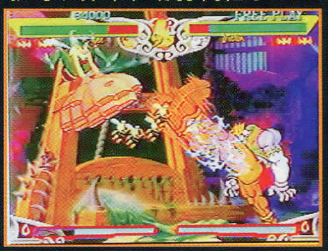


擔當：魔城城主AMAKUSA

用跳起重P對空的敵人

特別有效的角色：L.RAPTER／J.TALBAIN／VICTOR

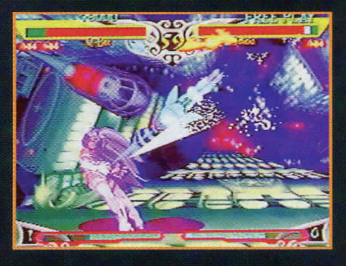
Q-BEE的跳起重P，是會有一些蜜蜂向斜上方飛出，所以大家可以利用這一招作對空之用，但是大家不可以太過倚賴這一招，因為1.攻擊力不大；2.很容易相殺(一齊中招)，所以這招是純綷是以解圍用；不過CPU的VICTOR是很容易中這一招的，可能是因為身體較大的關係，所以只要大家不停使出這一招，被迫到版邊時使用△A來逃脫的話，就可以非常輕易打倒他了。



用△A來應付的敵人

特別有效的角色：DEMITRI／BISHAMON／RIKUO／FELICIA／J.TALBAIN／MORRIGAN

Q-BEE的△A是一招十分強的招式，既速度快且判定強，在被對手迫至版邊的時候又可以用來作逃脫之用，是一招十分可靠的招式；有一點要留意的就是小心DEMITRI的飛道具CHAOS FLARE，這是因為他是會常常使出這一招，若果太過濫用△A的話，就十分容易中招，所以最好是在他一出飛道具之際，才跳起使出△A，待他中招後往後跳歇一歇，再在他出CHAOS FLARE的時候使用△A，這樣就可以更加快地打倒他了，除了這一個方法，大家還可以待他使出BAT SPIN時擋格，擋了他的第1 HIT時立即用R.M.作GUARD CANCEL，若想給他一個大傷害的話可以待他落地時立即用CHAIN HIT COMBO，若他跳過來向你攻擊，先擋了他，然後看看他是否立刻蹲下向你攻擊，若是的話，擋了一下後立即使出GUARD CANCEL，這就可以完全破解了他的攻勢了；另外，BISHAMON、RIKUO、FELICIA及MORRIGAN都是十分難對付的人物，大家亦可以不停使出△A來戰勝他們，若使用了ES的△A又擊中對手的話，記着再使用ES的C→R狙擊啊！



C→R的活用

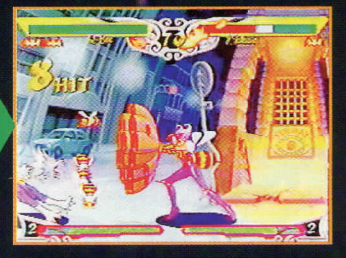
特別有效的角色：RIKUO／HSIEN-KO／VICTOR／LILITH／L.RAPTER／MORRIGAN／JEDAH

Q-BEE的C→R雖看似出招慢，但其實是一招判定極大的必殺技，與對手相者一至兩個身位時候可以使出，就算對手擋格都難以作出反擊；在往後跳躍中，若對手亦在空中的話，不妨使出這一招來向對手作突擊，是不錯的選擇；應付以上CPU角色時，都可以一跳起或臨落地時使用這一招，這可把對手的攻擊瓦解，反賓為主，其中RIKUO、HSIEN-KO、VICTOR及JEDAH特別見效。



Q-BEE的COMBO 2：跳起輕P、跳起輕K、蹲下中P、蹲下中K、站立重P





靈活的身手給對手防不勝防的貓女——FELICIA





主要對空技

蹲下重P
站立重K
DELTA KICK



主要CHAIN HIT COMBO

1) 跳起輕P、跳起輕K、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中K、蹲下重K(6 HITS)
2) 跳起輕P、跳起輕K、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中K、站立重P、站立重K(7 HITS)

攻略篇

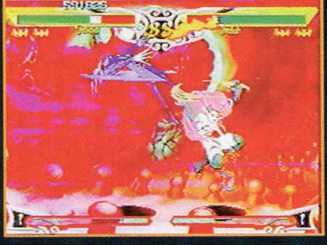
貓從天降！？

特別有效的角色：B.B.HOOD／BISHAMON／LILITH／J.TALBAIN／VICTOR／SASQUATCH

在某一些對手來說，是可以跳過去不停狂攻的；如B.B.HOOD、J.TALBAIN、VICTOR、SASQUATCH及LILITH為例，他們都是可以跳過去用重P，然後駁CHAIN HIT COMBO狂攻的角色，因為就算他們跳起，亦會被你的跳起重P擊落，在落地的時候同樣可以使用CHAIN HIT COMBO狙擊；在BISHAMON方面，以上的戰法亦是可行，但在地上的CHAIN HIT COMBO都要使用蹲下的攻擊，因為他是十分容易在擋格中GUARD CANCEL，若是蹲下向他攻擊時，在擋後GUARD CANCEL的話，亦未必可以反擊到你。

對JEDAH

在LILITH之前的敵人——JEDAH，同樣是有兩個方法可以應付，(一)不停跳過去用重P後落地使出CHAIN HIT COMBO，令他的攻擊全數崩潰。(二)在他使出了DIO＝SEGA後，他是會跳起或衝過來向你進攻的，這時可使用跳起重P／蹲下重P或PLEASE HELP ME (輕K+重K或中K+重K)對空，這樣，他便不可以埋身向他進攻了。



擔當：魔城城主AMAKUSA

貓愛撲蝶！？

特別有效的角色：Q-BEE／L.RAPTER／RIKUO／DEMITRI／ANAKARIS／JEDAH

在FELICIA來說，對空技的確是有不少，而且有效實用，在近距離對空有蹲下重P及DELTA KICK，遠距離對空有站立重K，另外，她的跳起重P亦是對空強招，當一看見對手跳過來，便可以立即跳起重P截擊，若距離相若，亦可以轉為空中投來將對手的攻擊瓦解。就Q-BEE來說，在擋了她的△A後，可以立即用站立重K來截擊她落地的一瞬；JEDAH則可在他跳過來的時候用蹲下重P破解；但若對手是DEMITRI，就要靠不停跳起重P來攻擊他或將他投下，有機會才使用CHAIN HIT COMBO，而筆者提議，除了這一個方法，不要使用其他的對空技比較為妙。



滾貓透嘢！？

特別有效的角色：RIKUO／LILITH

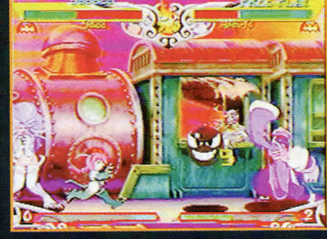
FELICIA的ROLLING BUCKLER及DANCING FLASH速度快相信大家都知，但其實它還可以透過一些飛道具、上段攻擊甚至中段攻擊；在拉遠距離的時候，若對手使出飛道具，可以用這兩招來輕易破解；在RIKUO為例，他一使出POISON BREATH時使可使用這招來反擊；而LILITH，若一看見她在遠距離出站立輕P，便不要猶豫地使出這招，因為她大多是想使出LUMINOUS ILLUSION，所以大家可以用攻擊判定較大的DANCING FLASH來向她截擊或硬碰。



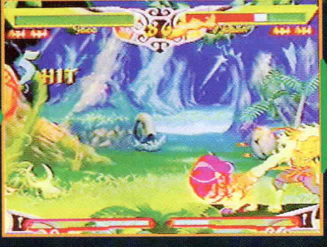
安全之HELP！？

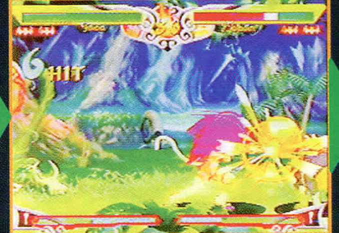
特別有效的角色：HSIEN-KO／Q-BEE／L.RAPTER／J.TALBAIN／JEDAH

在上一集的PLEASE HELP ME是橫向攻擊，但今集的這一招，是多了兩種攻擊方式，輕K+重K則是近距離的拋物線攻擊，而中K+重K則是遠距離的拋物線攻擊，兩種方式同樣是可以作對空之用。在HSIEN-KO而言，她會常常在遠距離使出暗器砲，所以大家可以在遠距離時使出這一招向她作突擊；其他的角色，就可以先往後跳，然後再立即使出這一招，這樣對手是多數會因狙擊而中招的。



FELICIA的COMBO 2：跳起輕P、跳起輕K、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中K、站立重P、站立重K





以劍制御空中的侍魂——BISHAMON

擔當：魔城城主AMAKUSA





主要對空技

站立中P
站立重P



主要 CHAIN HIT COMBO



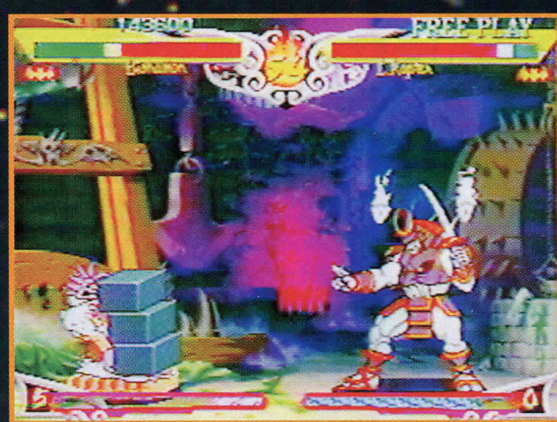
1) 跳起中K、跳起重K、蹲下輕P、蹲下中P、蹲下重P (5 HITS)
2) 跳起輕K、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中P、蹲下中K、蹲下重P (6 HITS)



御劍對空

特別有效的角色：L.RAPTER／LILITH／SASQUATCH／ANAKARIS／JEDAH

BISHAMON的對空技似乎不多，但他的站立中P，是可以用來對付一些跳過來用攻擊判定向下的招式的對手；站立重P則是對付一些跳起的攻擊判定呈橫向的對手；若各位不喜歡用這兩招，亦可以用跳起中P或重P來截擊；另外，若對手在遠距離跳過來，是可以用闇魔石來接住他的落地點的，又或者用跳起ES絡魂（中P+重P）來截擊；若他跳過來的落地點在你的前方，亦不妨使出鬼首捻來給他一個「驚喜」。



攻略篇

以簡單的3 HITS COMBO制御對手

特別有效的角色：Q-BEE／L.RAPTER／FELICIA／J.TALBAIN／SASQUATCH／B.B.HOOD／HSIEN-KO／RIKUO／DEMITRI

BISHAMON的通常攻擊距離遠是他的優點；在與CPU對戰時大家並不要用太過花巧的CHAIN HIT COMBO，而且對某一些對手時，還要多靠蹲下輕P、蹲下中P、蹲下重P這三段目押（使用CHAIN HIT COMBO的方法）來攻擊對手；當在遠距離跳過去攻擊得手的話，就可使用這一招簡單直接的攻擊給對手更大的傷害；若對手接近，亦可以用這一招或蹲下重P迫開對手，然後再跳過去使出強力的CHAIN HIT COMBO來應付；若對手遠距離跳過來，亦可以用蹲下重P來作遠距離對空；在L.RAPTER方面，雖然可以用站立重P對空，但各位亦可以待他使出DEATH HURRICAN、DEATH VOLTAGE或HELL'S GATE後用這一招來對付。

君臨天下

特別有效的角色：HSIEN-KO／DEMITRI／MORRIGAN／SASQUATCH

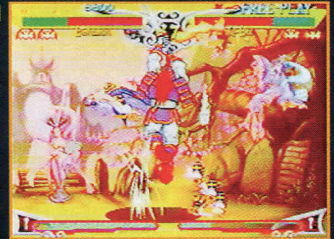
BISHAMON要成為強者的要訣，是要在出奇不意的時候跳起，立即用較強的跳起攻擊（如跳起中K、跳起重K）來突襲對手，在落地的時候用CHAIN HIT COMBO再狙擊，之後再待下一個機會來再作一個猛烈的突襲；就以DEMITRI為例，當在一定的距離，可以立刻使出這一招來封着他的行動。



起上鬼炎

特別有效的角色：Q-BEE／LILITH

當一被對手打DOWN了，各位可以調較到在對手的旁邊起身，然後立即使出鬼炎斬，這樣，若對手一動或想在你起身時封位，都會被這一招作出反擊；有SPECIAL的話更可以轉為ES鬼炎斬。





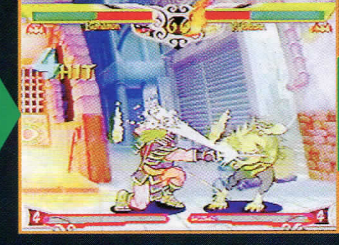
對 JEDAH

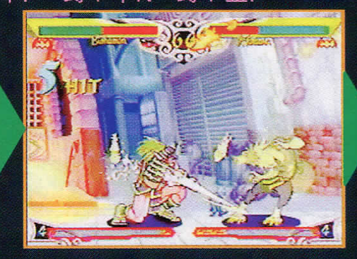
BISHAMON的最終敵人是JEDAH，他同樣有兩個方法可以應付，(一)不停跳過去用中或重K後落地使出CHAIN HIT COMBO，令他的攻擊全數崩潰。(二)在他使出了DIO＝SEGA後，待他跳起或衝過來向你進攻時，用跳起重P／站立重P或ES絡魂對空，雖然他所受的傷害不太大，但這樣才有機會戰勝他。

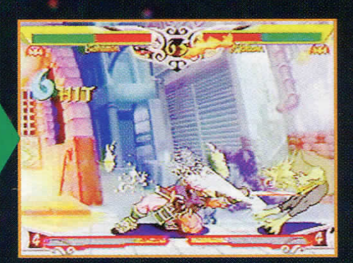


BISHAMON的COMBO 2：跳起輕K、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中P、蹲下中K、蹲下重P









狂人般進攻的喪屍　L.RAPTER





主要對空技

站立重P
蹲下重P
DEATH HURRICAN
DEATH VOLTAGE



主要CHAIN HIT COMBO

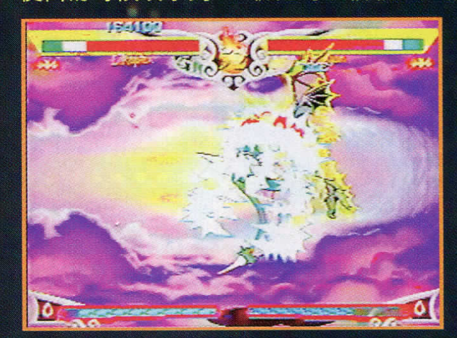
1）跳起↓重P、站立→輕K、站立→中P、站立→重P（5 HITS）
2）跳起↓重P、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中K、蹲下重K（5 HITS）

擔當：魔城城主AMAKUSA

對空之王

特別有效的角色：LILITH／RIKUO／DEMITRI／MORRIGAN／SASQUATCH／ANAKARIS／JEDAH

L.RAPTER的對空技實在太多，而且有效實用，對付不同角色都有不同的對空技可以使用；首先說他的跳起↑或↓重P（↑或↓視乎對手身處的位置而定）／重K，是一招極佳的對空截擊技，對任何角色都可放心使用，若對手遠距離跳過來，就往前或垂直跳起使出這一招，若對手近距離跳過來，就用後跳躍來使出這一招來作防衛對空；站立重P是一招中距離對空，使出的時候攻擊判定能夠將你的前方完全封鎖，而且對手不能在空中防禦到這一招，的確是對空佳品；蹲下重P是一招完全對空的技，對手若使用一些攻擊判定向下的招式，這是可以不怕被對手擊中，因為使出這一招時，攻擊判定完全朝上方，令到對手難以擊中你；DEATH HURRICAN或DEATH VOLTAGE是可以快速的身手去對空，並截住對方的攻擊，雖然有相殺機會但仍是可以信賴於這招。



攻略篇

瘋狂進攻

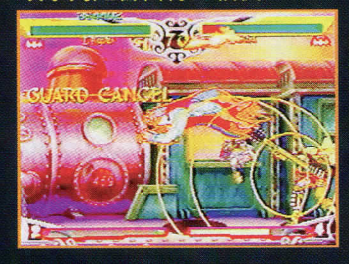
特別有效的角色：B.B.HOOD／DEMITRI／Q-BEE／FELICIA／SASQUATCH

L.RAPTER的特點，除了有豐富的對空技之外，他的身手仍是一絕的，在對付某一些角色時，是需要用瘋狂的戰法去給他喘不過氣；就以DEMITRI及FELICIA為例，他們的攻勢十分強，在使用L.RAPTER的時候便可以利用速度，在他們展開攻勢之前封殺，而最佳的方式，就是利用跳起↓重P後落地再使出CHAIN HIT COMBO，不停重覆這方法，都是對付他們的一個最好方法。

音波功？

特別有效的角色：SASQUATCH／RIKUO／DEMITRI

在對付一些常常用CHAIN HIT COMBO的角色，是可以擋了他們的攻擊，然後立即GUARD CANCEL；SASQUATCH就是在埋身的時候，若一擋了他的「俄羅斯舞攻擊」（蹲下輕K），就可以立即使用GUARD CANCEL；RIKUO是在他衝過來的時候，當一擋了他衝過來的重P，就可以GUARD CANCEL；而DEMITRI則可以在他出BAT SPIN或跳過來然後落地向你攻擊的時候作GUARD CANCEL；筆者在此提議在使出DEATH PHRASE的時候要按輕P，因為用輕P使出的話，攻擊判定會出得比較快。

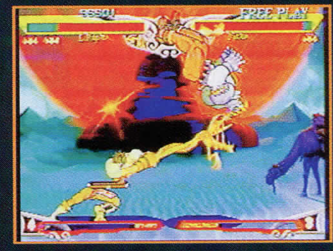


以不同角度的通常技牽制對手

特別有效的角色：J.TALBAIN／BISHAMON／VICTOR

有一些角色，是可以或必須用通常技來應付；就J.TALBAIN來說，可以當他一埋身的時候，用站立重P來作封位對空兼對地的攻擊，令他不能埋身進攻；VICTOR則可用站立→重P或站立→重K應付；而對付BISHAMON的時候，就要靠跳過去用重P，然後在落地時用站立重P的方法來減少HIT數攻擊他，避免他用鬼炎斬GUARD CANCEL。





對 JEDAH

在最後的角色JEDAH對戰時，要待他使出DIO＝SEGA後，用任何一個方法對空，其中尤以站立重P／DEATH HURRICAN及DEATH VOLTAGE為首選，只要不急着進攻，利用以守為攻的方法，就可以輕易打倒他。





L.RAPTER的COMBO 2：跳起↓重P、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中K、蹲下重K









攻防兼備的科學怪人——VICTOR




主要對空技

蹲下重P（可緊按）
GIGA BURN




主要 CHAIN HIT COMBO

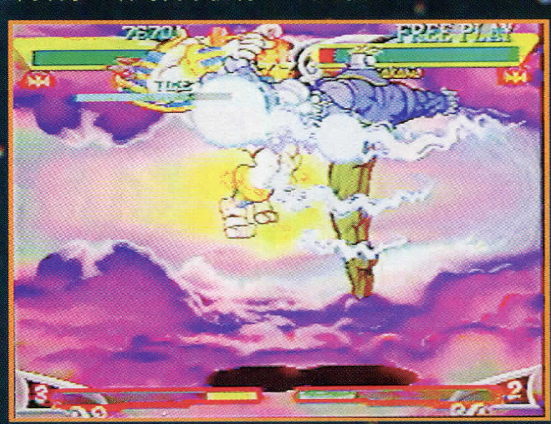
1）跳起重P、蹲下輕K、蹲下中P（緊按）、蹲下重P（緊按）（4 HITS）
2）跳起重P、站立輕P、站立輕K、站立中P（緊按）、站立中K（緊按）、站立重P（緊按）（6 HITS）

擔當：魔城城主AMAKUSA

DARK FORCE 對空

特別有效的角色：任何角色

當對手跳過來的時候，除了使用對空技對空之外，大家還可以用DARK FORCE對空，因為任何一位角色在使用DARK FORCE的時候都有一瞬無敵時間，利用這一段無敵時間避開攻擊，若時間掌握得好，當無敵時間一過，對手亦剛好落地，這時就用重P的投技來攻擊對手，因為在DARK FORCE中，VICTOR的重P投技是會有所不同的，若能活用這一招的話，無形中又多一招對空技了。

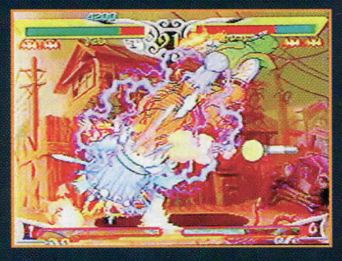



攻略篇

用 MEGA STICK 反賓為主

特別有效的角色：B.B.HOOD／SASQUATCH／ANAKARIS

MEGA STICK雖然出招需要一段時間，但是攻擊力及判定都是十分驚人，而且若對手被你打DOWN了，這一招是可以用來作追打之用；除了這樣，這一招還可以用來跳過飛道具而作出反擊，就以B.B.HOOD為例，她在遠距離的時候常常使出SMILE&MISSILE，但大家只要使出這一招，就可跳過她的飛彈反擊；而其他的角色，亦可以用此招在遠距離作一個突襲。



GIGA BURN 反擊

特別有效的角色：DEMITRI／SASQUATCH／RIKUO

對付一些常用CHAIN HIT COMBO的角色，是可以擋了他們的攻擊，然後立即GUARD CANCEL；在掌握時間方面，SASQUATCH就是在埋身使出蹲下輕K的時候，RIKUO是在他衝過來使用重P的時候，而DEMITRI則可以在他出BAT SPIN或跳過來然後落地向你攻擊的時候；若能夠掌握好GUARD CANCEL的話，使用VICTOR的實用性便會更加高了。



電擊鬥氣破飛道具

特別有效的角色：DEMITRI／MORRIGAN／ANAKARIS／B.B.HOOD

VICTOR的站立及蹲下中P、中K、重P、重K，是可於按鍵時緊按一會，放出電擊鬥氣，除了令到普通攻擊變成擋着也會損耗能源的半必殺攻擊之外，其實還可以將對手的飛道具擊破，建議大家利站立中P的電擊鬥氣來破飛道具，因為無論出招或收招都快，在抵消了飛道具後可以作出反擊。

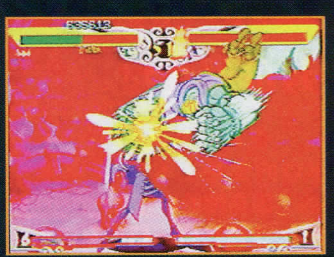
跳起重 P 的厲害

特別有效的角色：任何角色

VICTOR的跳起重P，除了可以作進攻之外，還可以用來對空，由於這一招的攻擊範圍大且判定強，往往會令對手難以進攻；除此之外，無論攻擊得手與否，只要距離近的話，都可以在落地的時候立即使出MEGA SHOCK、MEGA SPIKE或GERDENHEIM3，這就可以給對手一個重創。

對 JEDAH

最後的對手——JEDAH，往往在放出DIO＝SEGA後跳過來的，這一個時候可以用跳起重P對空，而且還可以用這一招來向他進攻，筆者提議不要在地上使用CHAIN HIT COMBO，因為JEDAH的速度快，許多時會在落地使出CHAIN HIT COMBO的時候遭反擊。



VICTOR的COMBO 2：跳起輕P、站立輕P、站立輕K、站立中P（緊按）、站立中K（緊按）、站立重P（緊按）



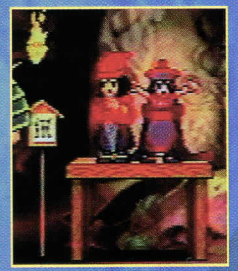




攻略一族

明刀明槍的靈幻殭屍——HSIEN-KO





主要對空技

站立→中P
站立→重P
蹲下重K
暗器砲（中P或重P）



主要CHAIN HIT COMBO

1) 跳起重P、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中K、站立重P（9 HITS）
2) 跳起中P、跳起重P、站立輕P、站立輕K、站立中P、站立重P（9 HITS）

攻略篇

靈活用對空

特別有效的角色：ANAKARIS／MORRIGAN／LILITH／J.TALBAIN／SASQUATCH／RIKUO／DEMITRI／JEDAH

HSIEN-KO的對空技亦是有不俗的效果，就站立→中P來說，是用來作中距離對空，而且就算對手已落了地，亦不怕被反擊，用來對付LILITH、SASQUATCH及DEMITRI是不錯的選擇；站立→重P是用一雙爪往斜上方對空，而且攻擊距離遠，用來對付一些在老遠攻過來的對手較好；蹲下重K是近距離的對空，這一招的好處是攻擊判定較強，但有一點要注意的，就是可能會有相殺的機會；暗器砲（中P）是呈拋物線攻擊的對空飛道具，重P則是成正上方的對空飛道具，兩者的好處是有機會將對手擊暈，然後再給予重創；地靈刀則是可以作遠距離對空，若對手中了這一招的話，大家可以在他臨落地時使出追打的。



封位好輕鬆

特別有效的角色：Q-BEE／B.B.HOOD／VICTOR／J.TALBAIN／LILITH／DEMITRI／FELICIA

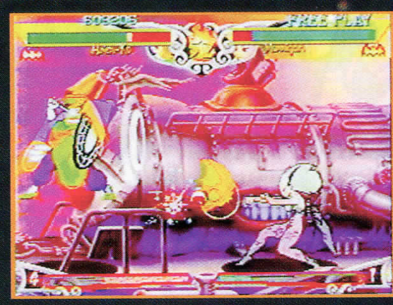
在眾角色之中，HSIEN-KO的空中封位技術堪稱一流，因為她的跳起重P的HIT數多，往往在這一招攻擊後可以在落地的時間使出CHAIN HIT COMBO繼續攻擊，特別是對一些採取猛烈攻勢的角色，如J.TALBAIN、FELICIA及DEMITRI等，若你能在他們採取攻勢之前用這一個應對方法來封位，便可以避免給他們狂攻之危。

擔當：魔城城主AMAKUSA

出波用銅鑼

特別有效的角色：MORRIGAN／JEDAH

對付MORRIGAN的時候，可以單是用返響器來取勝，因為她是會常常在使出SOUL FIST後衝過來，各位可以在她使出SOUL FIST的時候，立刻用返響器反彈她的飛道具，然後在她飛過來的時候用站立→重P或跳起使出返響器來對空，而且，無論她使出SOUL FIST是否在空中或地上，都可以用跳起的返響器來反彈，這樣她「自食其果」的機會會更加大，當然，使用的時候一定要有技巧，各位請自行掌握喇！



逐下同佢磨

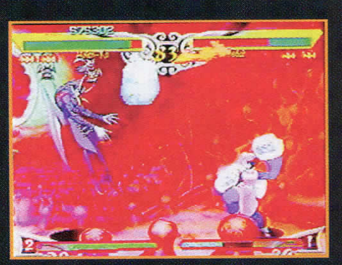
特別有效的角色：BISHAMON

在與他對戰時的確是難以取勝，因為HSIEN-KO的主要攻擊都是HIT數多的，所以常常給他的鬼炎斬GUARD CANCEL，筆者在此教大家一個最好的戰法，就是以HIT數最少而攻擊較強的通常技與他糾纏了；各位跳過去攻擊的時候，可以用中P或重K（使用那招就視乎大家的距離而定），然後在落地的時候先蹲下擋一會，再使出蹲下重P、站立重K，因為在空中攻擊他的時候，他多數未能趕得及GUARD CANCEL，就算可以，由於已蹲下並擋著，所以他未必可以擊中你，但你則可以用蹲下重P來立即破解他的鬼炎斬，而蹲下重P目押去站立重P的原因，就是當他沒有GUARD CANCEL時擋了你的蹲下重P，可以立即將硬直時間減少，避免受傷。



對JEDAH

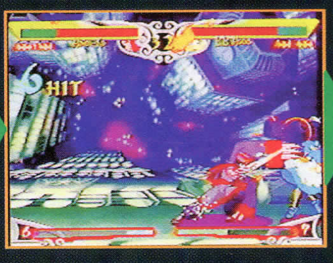
對付最後的對手——JEDAH，是可以在他使出了DIO＝SEGA後，用以下的方法對付：（一）站立→重P；（二）暗器砲（中P）；（三）地靈刀；（四）天雷破；（五）用空中DASH避開DIO＝SEGA後按重P，落地再使出CHAIN HIT COMBO；除了以上的方法，若反應快亦可將他的DIO＝SEGA不停反彈給他，作一個回敬。



HSIEN-KO的COMBO 2：跳起中P、跳起重P、站立輕P、站立輕K、站立中P、站立重P



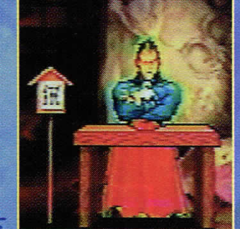






有如鬼魅的吸血鬼——DEMITRI





主要對空技

DEMON CRADLE



主要CHAIN HIT COMBO

1）跳起中K、蹲下輕K、蹲下中K、蹲下重K（4 HITS）

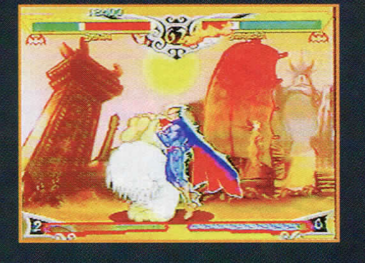
2）ES BAT SPIN擊中後，蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中K、蹲下重K、立即ES追打（18 HITS）

攻略篇

難以拒絕的真夜

特別有效的角色：任何角色

當一打DOWN了對手的時候（尤其是用蹲下重K），大家若果有SPECIAL的話，是可以先站着不動，若一看見對手移動到你的方向起身，便立即使出MIDNIGHT PLEASE或MIDNIGHT PLEASURE迎接，若時間及位置調較得好，對手一定必中此招無疑。

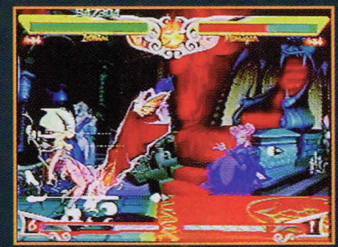


有如鬼魅的蝙蝠

特別有效的角色：VICTOR／Q-BEE／B.B.HOOD／ANAKARIS／MORRIGAN／L.RAPTER／FELICIA

DEMITRI的BAT SPIN是他其中一式強招，使出的時候會在身處的地方消失，而在上方突然出現，這一招的好處是可以避開對手的攻擊，並且給對手一個突襲，而且往下的攻擊判定大，以致對手難以對空技反擊。



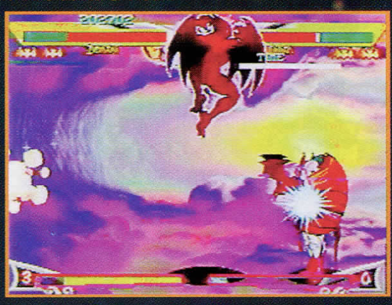


擔當：魔城城主AMAKUSA

不可反擊的策略

特別有效的角色：VICTOR／B.B.HOOD／ANAKARIS／LILITH／MORRIGAN／HSIEN-KO／J.TALBAIN／FELICIA／SASQUATCH

使用DEMITRI的時候，是有一招與通的戰法的，這一個方法是先放出CHAOS FLARE（輕P），然後立即後DASH使出BAT SPIN，使用這一招的好處，是可以先封着對手前方的去路，然後立即再封對手的斜上方，CPU往往會因為在防禦了CHAOS FLARE後想作出反擊而中此招，單是使用這一個方法，已經可以對付許多的角色了。



對地對空之混沌

特別有效的角色：VICTOR／Q-BEE／RIKUO／J.TALBAIN／SASQUATCH／ANAKARIS／L.RAPTER／JEDAH

有一些角色是可以單靠CHAOS FLARE來對付的，VICTOR、Q-BEE、RIKUO、J.TALBAIN及SASQUATCH都是可以單靠在地上使出輕P的CHAOS FLARE來取勝，而ANAKARIS、L.RAPTER及JEDAH則可單靠空中輕P的CHAOS FLARE來對付；若戰鬥到了一定程度，便可以使出ES版CHAOS FLARE，令對手的傷害增加。

再難抵擋的狂風

特別有效的角色：任何角色

當對手的能源到了瀕死的狀態，大家不妨找機會或跳過去使用DEMON BLAST，因為這一招的HIT數太多，就算對手擋了也需要損耗一定的能源，在對手瀕死時使用這一招是十分見效的。



對JEDAH

在與MORRIGAN一戰之前的JEDAH，是十分容易對付的，因為各位可以在空中及地上交替使出CHAOS FLARE（輕P或中P都可），他便不能夠埋身，若是他能攻到你的身旁，亦可以用DEMON CRADLE來COUNTER他的攻擊，這就可以輕易地擊倒他了。



DEMITRI的COMBO 2：ES BAT SPIN擊中後、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中K、蹲下重K、立即ES追打









以高速和多角度攻擊取勝的——
J.TALBAIN（GALLON）

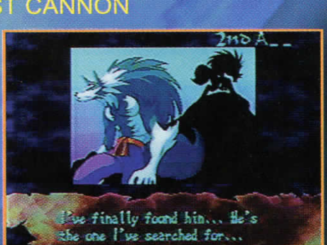
擔當：MS





主要對空技

站立重P
CLIMB RAZOR
對空BEAST CANNON

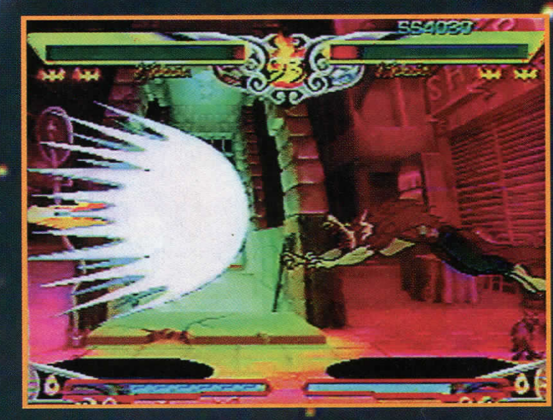


主要CHAIN HIT COMBO

4HIT的COMBO：蹲下輕P、蹲下中P、蹲下中K、蹲下重K
5HIT的COMBO：跳躍時輕P、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中P、蹲下中K

對J.TALBAIN（GALLON）

玩者選用J.TALBAIN（GALLON）的話，最終BOSS一定是自己，因雙方的速度相等，應盡量以守為攻。至於對付他的方法有兩種，一是與他作空中戰，玩者不斷向後跳躍，當他用BEAST CANNON或前向DASH時，玩者用空中BEAST CANNON攻擊他，二是在地上作防守，在他用CLIMB RAZOR攻擊時，玩者可使用投技或CHAIN HIT COMBO攻擊他。以上兩種方法都可同時使用的。



攻略篇

跳後用空中BEAST CANNON

特別有效的角色：LILITH/ Q-BEE

對付電腦的LILITH和Q-BEE最有效的方法就是用空中BEAST CANNON，尤其是對LILITH，當玩者要拉後跳躍時，她多數用垂直跳重P攻擊，這時玩者用空中BEAST CANNON攻擊她，在落地之前立即拉前按P，這樣就可取得兩HIT攻擊，但是若在第一下攻擊被擋了，就立即拉後按P，這樣做的話就不受到她的CHAIN HIT COMBO攻擊。

用跳躍攻擊對付CPU

特別有效的角色：ANAKARIS/ RIKUO（AULBATH）/ L.RAPTER（ZABEL）/ VICTOR

對付一些對空技多的敵人來說，用跳躍重P是最適合的，特別是L.RAPTER，他的速度與J.TALBAIN很相近，而且他經常用DEATH HURRICANE來對付玩者，玩者必須與他作「空中戰」，但要一邊防衛一邊跳躍，當他在空中接近玩者時，立即用重P攻擊，這樣一來可連消帶打，若時間準確的話，更可對他使用投技。



空中BEAST CANNON加跳躍攻擊

特別有效的角色：BISHAMON/ SASQUATCH/ DEMITRI/ J.TALBAIN（GALLON）/ HSIEN-KO（LEI-LEI）/ MORRIGAN/ FELICIA

有些人物是較難應付的，例如是DEMITRI，他的攻擊十分之強，玩者必須善用空中BEAST CANNON和跳躍重P攻擊，因他通常會用完CHAOS FLARE之後，就用BAT SPIN，玩者最好向後一邊跳躍一邊防守，當他用完BAT SPIN之後，立即用空中BEAST CANNON來對付他。也可等他跳過來時用跳躍重P攻擊他，都是比較有效的方法。



J.TALBAIN的COMBO 1：蹲下輕P、蹲下中P、蹲下中K、蹲下重K









J.TALBAIN的COMBO 2：跳躍時輕P、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中P、蹲下中K









擔當：MS

容易封位的——JEDAH





主要對空技

NEO=FATIKA
站立重K

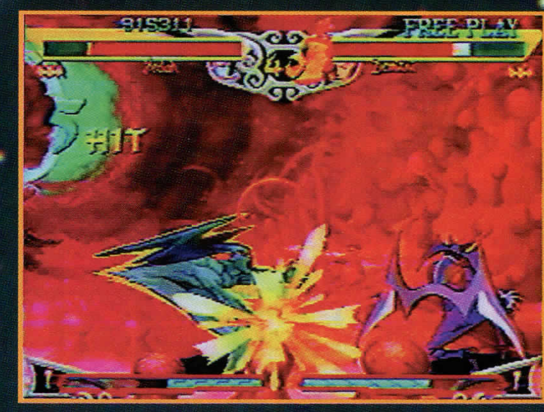


主要CHAIN HIT COMBO

6HIT的COMBO：蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中P、蹲下重P
4HIT的COMBO：蹲下中P、蹲下重P

對DEMITRI

在距離較遠時，玩者要向後跳起，在下降時的一瞬間用重P的DIO=SEGA，當他不中招而作出防禦時立即用INARE=ROCSO攻擊他，但玩者要在落地前完成指令。至於近距離時則要不斷跳起，盡量保持防禦狀態，不要作出任何攻擊。而在他用DEMON CRADLE時，玩者要在空中抵擋，再用中P作反擊，之後若距離近的話用輕P、中P、重P的CHAIN HIT COMBO攻擊，若是與他的距離有一個身位的話，就用中P、重P的CHAIN HIT COMBO。



攻略篇

上下封位

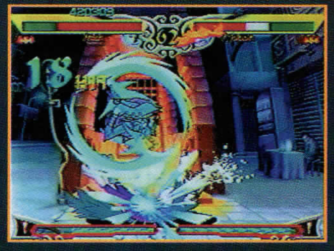
特別有效的角色：B.B.HOOD (BULLETA)/ SASQUATCH/ Q-BEE

只要懂得用DIO=SEGA是可封死對方造成上下封位的。方法是跳後空中輸入重P的DIO=SEGA（不同的P會封不同方位），輸就會封死對方的下方，在此時再跳起前DASH（因空中前DASH有攻擊判定），連上方也可封到，這樣來對付Q-BEE、B.B.HOOD和SASQUATCH都很有效。若空中前DASH擊不中對方，也可在落地之前按中P攻擊，這亦是較好用的招式。

以守為攻戰術

特別有效的角色：J.TALBAIN (GALLON)/ BISHAMON/ ANAKARIS/ LILITH/ HSIEN-KO (LEI-LEI)/ FELICIA/ L.RAPTER (ZABEL)/ RIKUO (AULBATH)

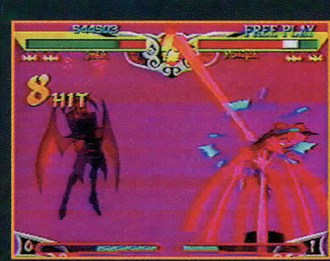
其實以守為攻是很好用的戰術，因對於大部份人物都很重用，例如是對FELICIA，玩者不斷向後跳起使出空中重P的DIO=SEGA，當到版面的盡頭時，用空中DASH到另一邊，再重複以上做法，不過若她不中招而是作出防禦時，便要立即用INARE=ROCSO攻擊她，玩者必須在落地之前完成指令，擊中後再加DOWN攻擊，這樣就可輕易取勝。



用投技來決勝

特別有效的角色：MORRIGAN

對付MORRIGAN是要用特別的方法，就是要用投技，玩者要經常跳後防守，在她使出SOUL FIST時，玩者要跳起用IRA=SUPINTA來攻擊她，玩者也可用空中重P的DIO=SEGA，在她作出防禦時，立即用FINARE=ROCSO攻擊她，當然是在落地前完成指令，若是可以的話，再加DOWN攻擊。只要重複以上的做法，要取勝是不難的。



JEDAH的COMBO 1：蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中P、蹲下重P

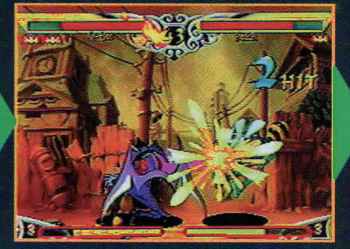






JEDAH的COMBO 2：蹲下中P、蹲下重P







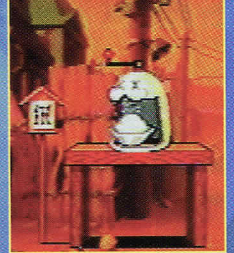


撰稿：MS／死神之黃昏

毛球亂舞的——SASQUATCH







主要對空技

BIG TOWERS
站立重P



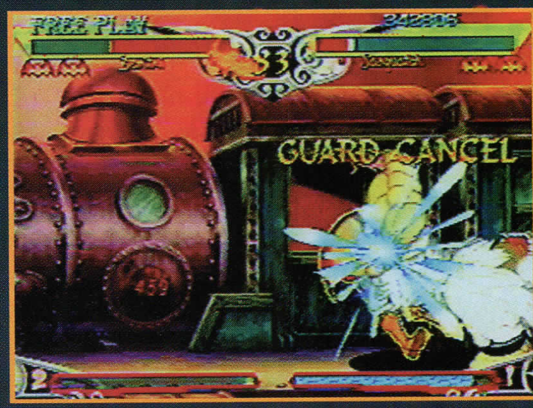
主要CHAIN HIT COMBO

6HIT的COMBO：跳躍時重K、站立輕P、站立輕K、站立中P、蹲下重K
6HIT的COMBO：跳躍時中P、重K、站立輕P、站立輕K、站立中P

以守為攻的戰術

特別有效的角色：FELICIA／DEMITRI／Q-BEE／J.TALBAIN（GALLON）／MORRIGAN

這些角色都是比較喜歡用跳躍攻擊的，對付這些角色有兩種方法，若他們用跳躍攻擊，而他的落地點是在玩者前面，就可用BIG BREATH來攻擊，至於落地點在玩者的頭頂時，就用BIG TOWER來對空攻擊，不要令他們有機會作近身戰。尤其是DEMITRI，他喜歡用多HIT數的招式來攻擊玩者，而GUARD CANCEL是最好的應付方法，但最好不要與他作近身戰，以靜制動會比較好，若是玩者的SPECIAL許可的話，用ES的BIG TOWER作遠距離攻擊都不錯的。



攻略篇

用CHAIN HIT COMBO取勝

特別有效的角色：BISHAMON／VICTOR／HSIEN-KO（LEI-LEI）／B.B.HOOD（BULLETA）／LILITH／ANAKARIS／L.RAPTER（ZABEL）

對於以上的角色，最好的應付方法是在距離對方近的時候，先跳向前按中K，若對方中的話，在對方落地時立即用CHAIN HIT COMBO。若是被擋了用BIG BRUNCH攻擊，當對方中了這招時，應向前DASH之後按重K，再加CHAIN HIT COMBO來攻擊。但是要小心對方的對空技，尤其是擁有強力對空技的角色，例如是L.RAPTER（ZABEL），他的DEATH HURRICAN最好在空中防禦後用中K作反擊，而當距離對方遠的時候，若是SPECIAL在許可的情況之下，可用ES的BIG TOWER（↓↓+PPP）作飛道具之用。



對JEDAH

JEDAH是一個很喜歡在空中DASH的角色，他會經常用DIO=SEGA之後在空中DASH，令玩者不知守上還是守下，其實有兩種方法對付他，第一種方法，就是在他用完DASH落地時，用BIG TOWER來對空攻擊，只要等待他由空中落地時的一刻，不斷重複這方法是可將他擊倒的。第二種方法是用狂追猛打的方法，跳過去用CHAIN HIT COMBO，不斷用這招來攻擊他（記着不能停），這樣的做的話雖然是比較危險，但是可以將他擊倒的。

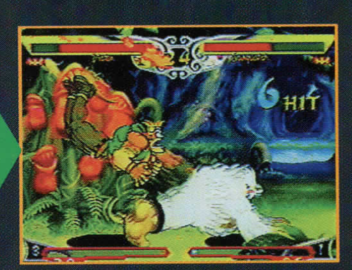


SASQUATCH的COMBO 1：跳躍時重K、站立輕P、站立輕K、站立中P、蹲下重K







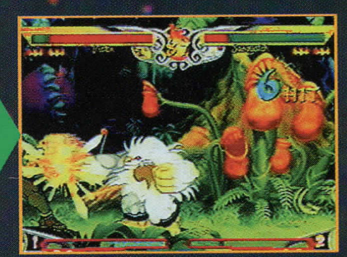


SASQUATCH的COMBO 2：跳躍時中P、重K、站立輕P、站立輕K、站立中P









追殺狼群的——B.B.HOOD（BULLETA）

擔當：MS/ 死神之黃昏





主要對空技

SHYNESS AND STRIKE
跳起中P
COOL HUNTING



主要CHAIN HIT COMBO

5HIT的COMBO：蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中P、蹲下中K、↘重K
5HIT的COMBO：跳躍時中P、中K、蹲下輕K、蹲下中K、↘重K

追擊戰法

特別有效的角色：DEMITRI/ VICTOR/ HSIEN-KO (LEI-LEI) / JEDAH

雖然B.B.HOOD本身的能力並不強，但對於像DEMITRI這一類的人物就要用追擊的戰法，所謂攻擊是最好的防守。例如對JEDAH，他本身喜歡在空中使用DIO=SEGA之後再空中DASH，玩者要乘着他落地時使用CHAIN HIT COMBO又或在他使用DIO=SEGA之前用SMILE MISSILE攻擊他，除此之外玩者可乘他出招前用CHAIN HIT COMBO，若是被抵擋了的時候，就要跳後用SMILE MISSILE，或者在SPECIAL許可的情況下用COOL HUNTING攻擊。

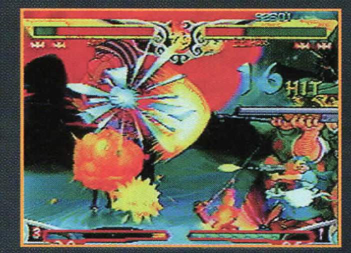


攻略篇

以導彈迎擊CPU

特別有效的角色：RIKUO (AULBATH) / ANAKARIS/ MORRIGAN / BISHAMON/ SASQUATCH/ LILITH/ Q-BEE/ FELICIA

由於B.B.HOOD本身的能力並不強，所以對於以上的角色要用一些戰術來應付，基本的戰術分為兩種，一是遠距離戰術，另一種是近距離戰術；先說遠距離戰術，玩者要盡量與對方保持距離，用SMILE MISSILE來攻擊對方（SMILE MISSILE有上方和下方導彈之分，要小心運用），當對方跳起的時候，若玩者的SPECIAL足夠的話，就用COOL HUNTING來對付電腦。至於近距離戰時，玩者要不斷跳起來防禦對方的攻擊，在空中抵擋了對方攻擊之後最好以中P作出反擊，這是唯一的近距離戰術。

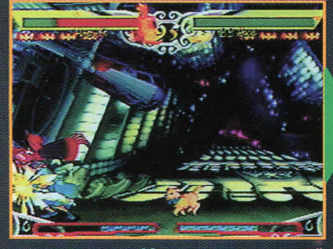


對J.TALBAIN（ZABEL）

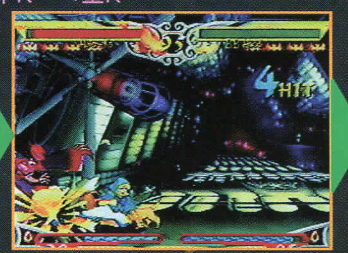
B.B.HOOD的最終BOSS是J.TALBAIN，因他的攻擊力太強，所以對付他的方法會稍為不同，玩者需要用防禦戰術來應付他，除了在版面盡頭外，切記不要用SMILE MISSILE攻擊他，否則……，而與他的距離近時，要不斷向後跳和在空中防禦他的空中攻擊，若是抵擋了他的空中攻擊，就應用中P反擊，之後再用P追擊，當他落地的時候用中P牽制他。若他在版面的盡頭，玩者要向後跳，落地時用COOL HUNTING來攻擊他，如果他轉移到玩者面前，就用大P迎擊。這樣他就沒機會對玩者使出CHAIN HIT COMBO了。

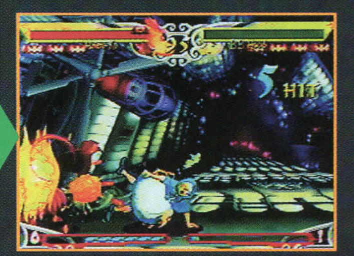


B.B.HOOD的COMBO 1：蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中P、蹲下中K、↘重K



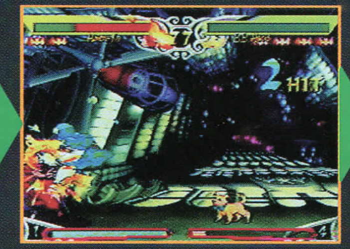




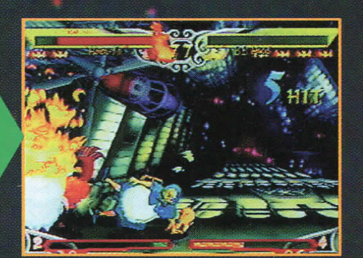


B.B.HOOD的COMBO 2：跳躍時中P、中K、蹲下輕K、蹲下中K、↘重K









擔當：MS/ 死神之黃昏

追尋真正肉體的——LILITH



主要對空技

跳躍時大P

SHINNING BLADE

主要CHAIN HIT COMBO

5HIT的COMBO：跳躍時中P、中K、蹲下輕K、蹲下中K、蹲下重K

有效的連續技

21HIT的連續技：ES的MYSTIC ARROW、LUMINOUS ILLUSION





防衛戰術

特別有效的角色：Q-BEE/ B.B.HOOD (BULLETA)/ DEMITRI/ BISHAMON/ FELICIA/ RIKUO (AULBATH)/ J.TALBAIN (GALLON)

對於一些強勁的對手，必須與他們作防衛戰，玩者要一邊向後跳和一邊防守，當在空中抵擋了對方的招式後，就用中K作出反擊，而對方向玩者跳過來時，就要用SHADOW BLADE迎擊，但不要再追擊對方，之後重複以上的做法，令對方沒有機會作近身攻擊，尤其是對DEMITRI、FELICIA和J.TALBAIN，他們經常用多HIT數的攻擊，這時最好用GUARD CANCEL來反擊，之後又再重複以上的做法，要對手沒有機會過來，這樣就可取得勝利。



攻略篇

以CHAIN HIT COMBO取勝

特別有效的角色：SASQUATCH/ ANAKARIS/ HSIEN-KO (LEI-LEI)/ VICTOR

對於以上的角色，使用CHAIN HIT COMBO來攻擊是最有效的方法，只要不斷跳向對方用5HIT的CHAIN HIT COMBO攻擊對方，就可輕易取勝（當然玩者必須熟練CHAIN HIT COMBO技才可這樣做），除此之外也有另一種方法的，如果對方與玩者同時跳起，用中P擊中對方時，玩者在落地時立即向對方用投技——MYSTIC ARROW（最好是ES版）。尤其是對HSIEN-KO，當她用輕P的暗器砲時，而玩者又在她的射程範圍的話，是可向她使出投技——MYSTIC ARROW來攻擊她，這個方法對於不太熟練CHAIN HIT COMBO技的人來說是很好用的。



對MORRIGAN

LILITH的最終BOSS是MORRIGAN，要對付她也不是一件容易的事，因為對方招式與玩者相近，而且玩者並不能像電腦般快而準確地出招，所以盡量不要與她硬拼。而最好的方法是先盡量保持在空中（即是經常跳躍），不要留在地面太久，但是當玩者跳向前方時，千萬不要攻擊，否則會中她的攻擊，如果對方與玩者同一時間跳躍時，就用大P向她使出投技，若玩者跳向前方時而她站立不動的話，玩者則要在落地之前用中P攻擊她，當擊中她時，就可不用客氣地使用CHAIN HIT COMBO攻擊，之後只要不斷重複以上的做法，相信勝利是屬於你的。



LILITH的COMBO 1：跳躍時中P、中K、蹲下輕K、蹲下中K、蹲下重K





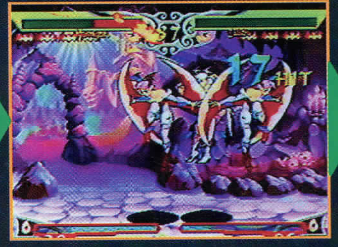




LILITH的連續技：ES的MYSTIC ARROW、LUMINOUS ILLUSION



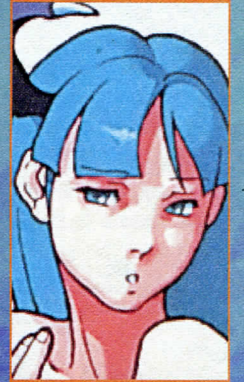






撰富：MS／死神之黃昏

新生的魔界統治者——MORRIGAN





主要對空技

SHADOW BLADE
跳躍時中P



主要CHAIN HIT COMBO

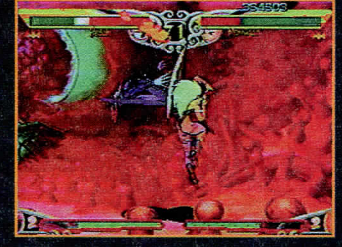
4HIT的COMBO：站立輕P、蹲下輕K、蹲下中K、蹲下重K
5HIT的COMBO：跳躍時中P、重K、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中K

攻略篇

攻擊戰術

特別有效的角色：J.TALBAIN (GALLON)／ JEDAH／ LILITH／ ANAKARIS／ RIKUO (AULBATH)／ L.RAPTER (ZABEL)／ SASQUATCH／ VICTOR

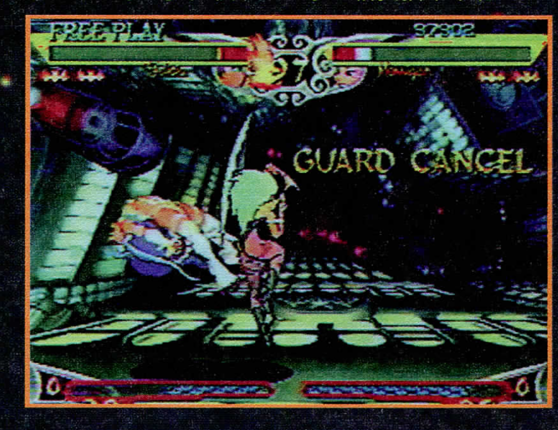
MORRIGAN的攻擊戰術對很多角色都很適合：玩者要不停跳向對方，使用CHAIN HIT COMBO進攻對方，若是被抵擋了就跳後用SOUL FIST，當玩者有四行的SPECIAL時，就跳後用FINISHING，這一招的威力很大，即使被抵擋了亦能扣對方不少能源。但這些攻擊戰法不是一招就可將對方擊倒，有時候是要轉另一種攻擊的方法，例如是對JEDAH，玩者可以不用急於進攻，等他用完DIO=SEGA和空中DASH之後，才用SHADOW BLADE對付他，當然也可用之前所說的方法，但記得有時候要轉另一種攻擊方法，否則……



防守戰術

特別有效的角色：FELICIA／ BISHAMON／ HSIEN-KO (LEI-LEI)／ B.B.HOOD (BULLETA)／ Q-BEE

至於防守戰，就是要不斷在空中和地上交替地使用SOUL FIST攻擊，若是對一些喜歡用多HIT數攻擊的角色，就要用GUARD CANCEL作反擊（但最好是ES版，因為命中率高）同樣地，若是有四行的SPECIAL，就可跳後用FINISHING攻擊。但是與攻擊戰術一樣，玩者不可長期使用這一個戰法，例如是對HSIEN-KO，有時候就要轉用攻擊戰術，至於FELICIA與BISHAMON，則最好不要作近身戰，否則他們的多HIT攻擊恐怕抵擋不來呢！



對 LILITH

MORRIGAN的最終BOSS是LILITH，要對付她的最好方法是用逃走戰，原因與LILITH一樣，對方所用的招式與玩者相近，所以盡量向後防守，而最好的是一邊向後跳一邊用SOUL FIST來攻擊，與她保持距離，若是與她的距離近時，就要乘她出現虛位，使用SHADOW BLADE或DARKNESS ILLUSION作攻擊，但是當她倒下的時候，千萬不要再作追擊，要立即離開她，否則會被她反擊，之後再重複以上的做法，取勝只是時間的問題。



MORRIGAN的COMBO 1：站立輕P、蹲下輕K、蹲下中K、蹲下重K

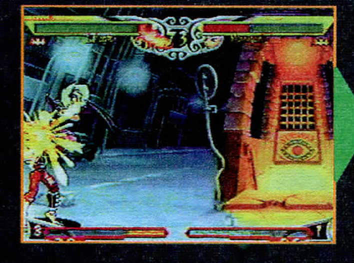


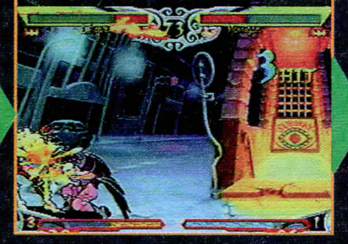


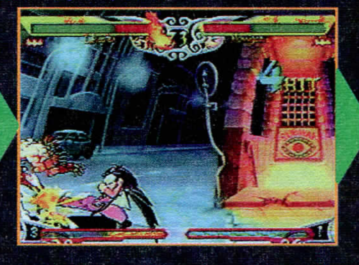


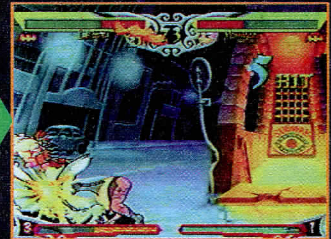


MORRIGAN的COMBO 2：跳躍時中P、重K、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中K









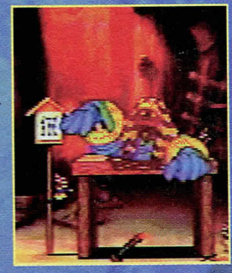
以古怪招式來取勝的——ANAKARIS

擔當：MS/ 死神之黃昏



主要對空技

蹲下重P
蹲下中P
站立重P
站立重K





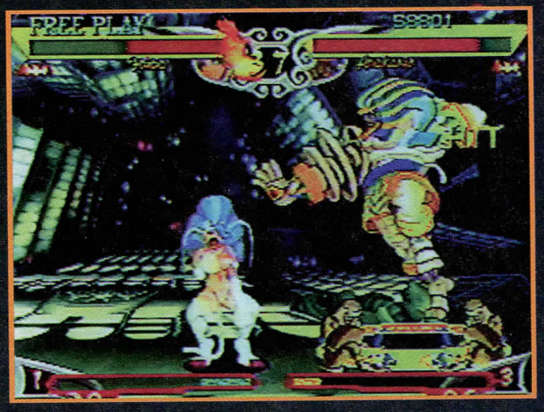
主要 CHAIN HIT COMBO

5HIT的COMBO：蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中P、蹲下中K、蹲下大K
5HIT的COMBO：站立輕P、站立輕K、蹲下中P、蹲下大K

近距離戰術

特別有效的角色：J.TALBAIN（GALLON）/ L.RAPTER（ZABEL）/ RIKUO（AULBATH）/ FELICIA/ MORRIGAN/ LILIT

由於ANAKARIS本身的必殺技全都是集中在遠距離，所以對於以上的角色，比較需要依賴通常技來取勝。對方向玩者跳來時，若他的落點比較遠，就用蹲下中P來作對空攻擊，如落點距離普通就用站立重P或重K，落點近時，就要用蹲下重P來迎擊，當玩者的SPECIAL BAR足夠出招而又估計到對方跳起的時候，就用EX的奈落之穴攻擊對方。特別是J.TALBAIN和FELICIA，因他們是很喜歡向玩者跳過來的，這時可經常使用奈落之穴來作攻擊。



攻略篇

遠距離戰術

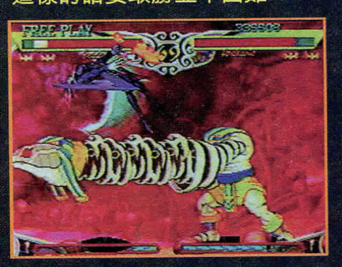
特別有效的角色：SASQUATCH/ VICTOR/ HSIEN-KO（LEI-LEI）/ JEDAH/ BISHAMON/ DEMITRI/ B.B. HOOD（BULLETA）

玩者必須與對方保持遠距離，一邊跳後一邊用王家之制裁，對方被擊中後會變成Q版人物，在這個時候，就要追着對方來打，Q版人物分為三種類形，一是在空中，最好用斜下重K攻擊；二是在空中飄浮，那就要用重P攻擊；三是在地上行走，那時要用蹲下重K攻擊，而變成Q版人物的有限，是會隨着玩者所按的是重攻擊還是輕攻擊而決定，當對方接近玩者時，就要不斷向後DASH，即使到達了版面的盡頭，也要向後DASH，因為這樣做是可令玩者到達另一邊的，此時玩者可重複先前的做法來取得勝利。

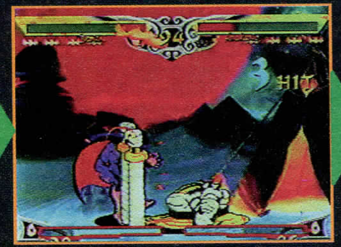


對 JEDAH

ANAKARIS的最終BOSS是JEDAH，玩者應以防守為佳，他而通常是跳起在空中用DIO=SEGA之後，再於空中向前DASH攻擊玩者，此時可用站立重P作攻擊，而且這招是可以最多打中三次的，但打中三次之後就一定要走，跟着要與他保持距離，在遠距離的情況之下跳起用王家之制裁攻擊，因為這招對他的命中率很高，當他變成Q版人物後，就要追着他來打，若玩者的SPECIAL足夠的話，就要跳起用PHARAOH MAGIC來攻擊他。這樣的話要取勝並不困難。



ANAKARIS的COMBO 1：蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下中P、蹲下中K、蹲下大K







ANAKARIS的COMBO 2：站立輕P、站立輕K、蹲下中P、蹲下大K

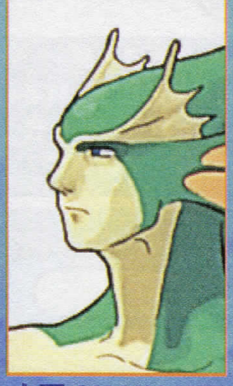







找尋愛子的——RIKUO（AULBATH）

擔當：MS／死神之黃昏





主要對空技

TRICK FISH
後跳時中P



主要CHAIN HIT COMBO

5HIT的COMBO：跳躍時重P、蹲下輕P、蹲下重P

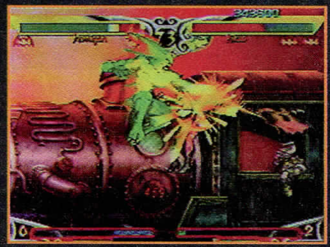
5HIT的COMBO：SONIC WAVE、跳躍時重P、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下重K

攻略篇

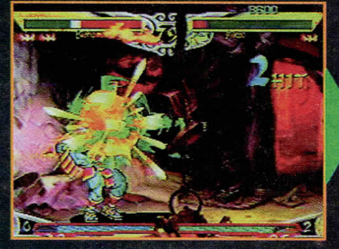
以CHAIN HIT COMBO來取勝

特別有效的角色：L.RAPTER（ZABEL）／ SASQUATCH／ ANAKARIS／ HSIEN-KO（LEI-LEI）／ MORRIGAN／ B.B.HOOD（BULLETA）／ DEMITRI

要對付以上的角色以狂攻的方式是最適合不過，玩者要向對方跳過去不斷用CHAIN HIT COMBO攻擊，以一個密集式的攻擊方法，當有足夠的SPECIAL的時候，就可毫不客氣地出SEA RAGE。不過當對付DEMITRI的時候，情況有些不同，有時要進攻，有時要防守，因他是喜歡用多HIT數的攻擊，所以應盡量用GUARD CANCEL來反擊，至於對付L.RAPTER與MORRIGAN時，基本上應不斷跳後防守，當在空中抵擋了對方的招式後就用中P作反擊，等待有機會時才作出攻擊。



RIKUO的COMBO 1：跳躍時重P、蹲下輕P、蹲下重P







RIKUO的COMBO 2：SONIC WAVE、跳躍時重P、蹲下輕P、蹲下輕K、蹲下重K



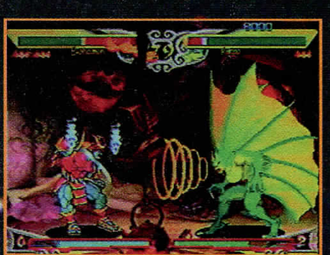




令對方硬直的戰術

特別有效的角色：LILITH／ Q-BEE／ J.TALBAIN（GALLON）／ JEDAH／ BISHAMON／ VICTOR

對付以上的角色是需要與他們保持距離，要不斷向後跳躍來防衛，當與對方距離遠的時候，就用POISON BREATH攻擊，而這招的射程是因玩者用輕K或重K來定（輕的比較近，重的比較遠），對方中了這招後會暫時硬直，這時若有足夠的SPECIAL就用SEA RAGE攻擊，沒有的話，就立即向對方跳過去用CHAIN HIT COMBO，而距離對方近的時候，玩者要用SONIC WAVE攻擊，當對方中了這招時，都會像中了POISON BREATH攻擊一樣暫時硬直，這時可用先前的方法攻擊，但是若對方在空中中了SONIC WAVE，就要用TRICK FISH來攻擊了。不過對付BISHAMON就有些例外，最好只用SONIC WAVE來攻擊，因為POISON BREATH對他的作用不大。



對JEDAH

RIKUO的最後BOSS也是JEDAH，對付他的方法很簡單的，只要玩者盡量與他保持遠距離，因為當他在遠距離時必會在空中DASH來到玩者的面前，這時玩者可用站立重P、跳起中P或是SONIC WAVE來攻擊他，若是中了SONIC WAVE，在他硬直時，又可用CHAIN HIT COMBO攻擊他，只要不斷重複以上的做法，就可取得勝利了。



魔界中的秘密

CPU挑機——不知道各位有否發覺，每次對CPU都總有一位角色一直遇不到呢？不過其實若大家一直以沒有輸掉蝙蝠的狀態，並且將三個人物以上是用DARK FORCE或EX必殺技來FINISH（擋死不計）的話，這就會出現這一位角色，而且他還是以挑機姿態出現呢！

選擇勝利姿勢——在FINISH對手後，只要緊按START然後按任何一個攻擊鍵的話，是可以選擇勝利姿勢的。

倒轉的棺材——ANAKARIS的EX必殺技PHARAOH MAGIC、PHARAOH SALVAGE及PHARAOH DECORATION，在最後一擊的時候是會降下棺材攻擊對手的，但只要在降下棺材之前緊按START，棺材就會掉轉了。

黑暗木偶表演——LILITH的EX必殺技GLOOMY PUPPET SHOW，不知道大家有否使用過呢？其實，這一招的實際分數並不止有100分，當中其實還有50分是隱藏着的，100分是代表普通鼓聲，隱藏的50分是在曲中的某一個時候按某一個鍵才可取得，而六首曲的按法及輸入時間也是各有不同的，由於到現在尚未完全証實可以全取得那50分的方法，所以各位可以自行試試。

METAL ANGEL 3



文：KOTARO

曾在舊世代PC-ENGINE中推出的極受歡迎作品——《METAL ANGEL》系列，以往亦得到不俗的評價。時至今日，其遊戲續編《METAL ANGEL 3》終於在次世代PlayStation上推出，然而會不會一如以往大受歡迎呢？

SLG MEM
製造商：PACK-IN-SOFT（VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC.）
發售日：發售中（6月12日）價格：6500日圓 容量：CD-ROM×2 記憶：1 BLOCK
PlayStation

操作方法

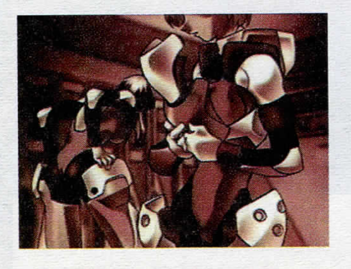
十字鍵	房間的移動、選擇
L1／R1	能力值表SHORT CUT（各人能力值表轉換）
○掣	決定、進入各設施和房間
×掣	回前畫面、離開設施
□掣	MAP畫面中召出ICON（與選手對話中會變成召出能力值表）
START掣	EVENT終了選擇

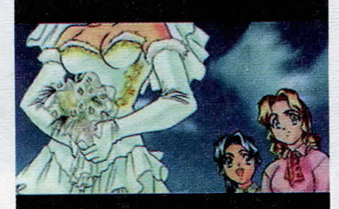
故事

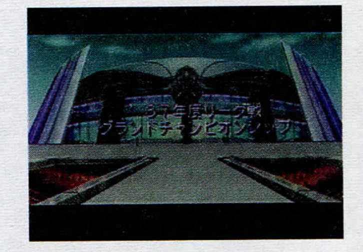
AD2010年，在和平的社會中，人們為了滿足自己的戰鬥慾，統一現有的格鬥技，因此發明了一種能提昇使用者的精神反應和力量的着裝——「BATTLE SUITS」鋼鐵護甲，而將精神和肉體推至極限之下驅使戰鬥的格鬥技，就被稱之為「FULL METAL BATTLE」（簡稱「FMB」）。

精神反應的護甲，只要心意越強使用者亦越強，所以在生理學角度，年輕的少女就最為適合，而穿着鋼鐵護甲戰鬥的少女，人們都稱她為「METAL ANGEL」。

然而，2038年，落敗於第37屆比賽的失意METAL ANGEL——櫻小路彩香，被合作多年的同伴捨她離去……









人物介紹



？？惠

屬於比較孩子氣和軟弱的類型，經常要依賴哥哥，但心裏卻很尊敬他。

（注：？？是玩者輸入的姓名）

和泉 司（つかさ）

不喜歡失敗，「男仔頭」性格的少女，常常跟彩香鬥氣，還誤會彩香和惠是……

櫻小路彩香

舊隊伍中唯一仍留下的人，因此成為新隊伍的主將，從而漸漸獨立起來。

小田桐美菜

彩香等人隊伍的新經理人，對彩香她們非常關心，是一位值得信賴的人。

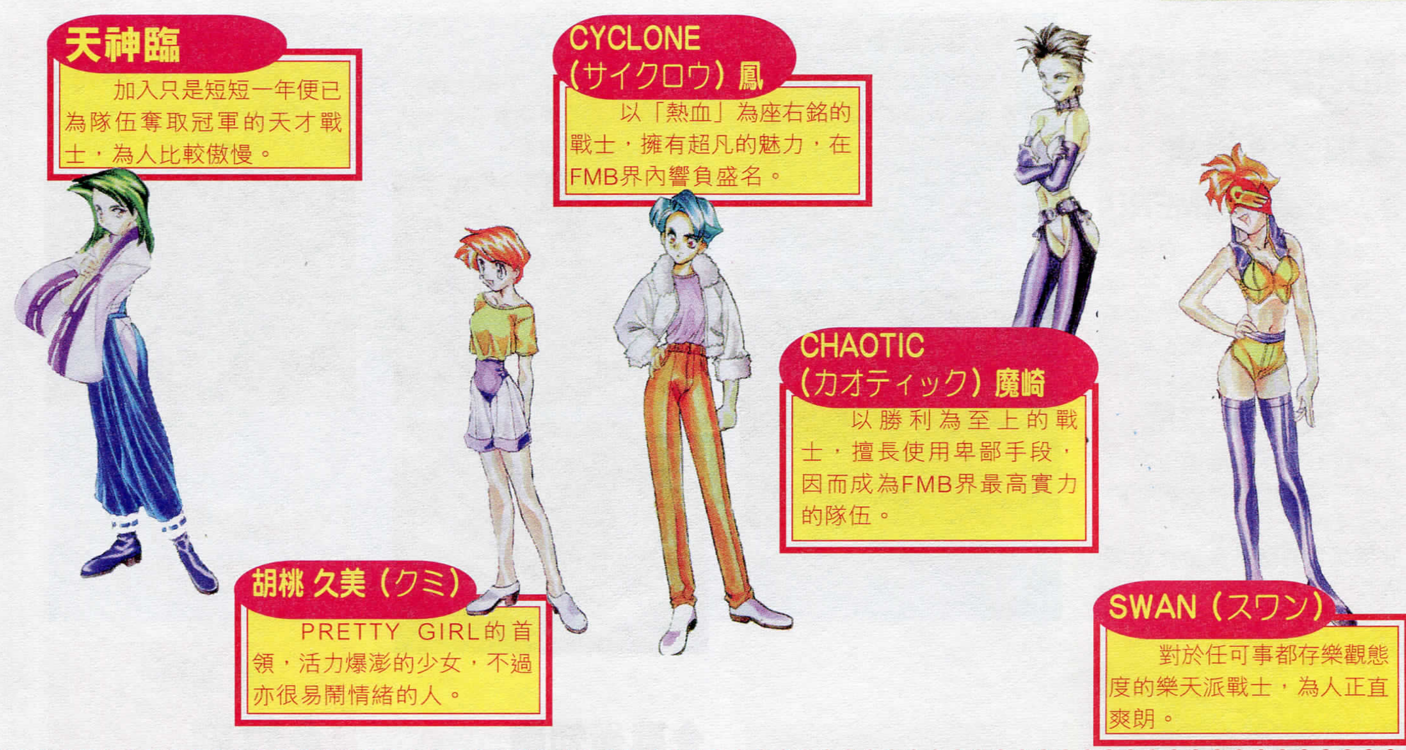


仲瀨 艾利（エリ）

其身份是一個謎，但她對於BATTLE SUITS之開發技術是不容置疑的。







天神臨

加入只是短短一年便已為隊伍奪取冠軍的天才戰士，為人比較傲慢。

CYCLONE（サイクロウ）鳳

以「熱血」為座右銘的戰士，擁有超凡的魅力，在FMB界內響負盛名。

CHAOTIC（カオティック）魔崎

以勝利為至上的戰士，擅長使用卑鄙手段，因而成為FMB界最高實力的隊伍。

胡桃 久美（クミ）

PRETTY GIRL的首領，活力爆澎的少女，不過亦很易鬧情緒的人。

SWAN（スワン）

對於任可事都存樂觀態度的樂天派戰士，為人正直爽朗。

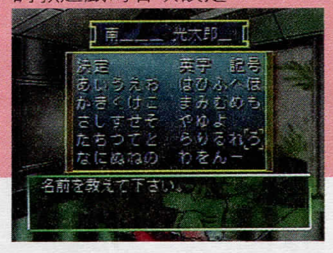
GAME START

玩者在遊戲中是扮演主角隊的教練，以一年時為限，鍛練她們邁向勝利之道。

遊戲基本分為「育成」和「戰鬥」兩個部份，育成的變化是取決於與選手之間的溝通，從角色的表情之細微變化便可知道。

另外玩者是可以隨意選擇增設SCENARIO MODE（シナリオモード）。其作用便是使用雙CD作媒體，加上原本沒有的比賽、練習和EVENT之故事模式，以話數（合共12話）交代遊戲的流程，各人的登場和故事。至於刪除此模式後，敵人的能力會有所不同，而EVENT、選手的出場和故事交代亦欠奉，取而代之會是新增的EXTRA STAGE，成為純粹育成和比賽的遊戲。

遊戲開始（スタート）時，玩者是需要輸入自己姓名、出生年月日、血液和隊伍名稱、略稱，然後才交代各人物的出場。而在遊戲中曾作SAVE，再玩時續回上次進度，便要選擇COUNTINUE（コンティニュー）。至於OPTION（オプション）則是調教遊戲的各項設定。



訓練

練習/能力	腕力	腳力	器用	敏捷	精神	魅力	SUITS（スーツ）	戰術	空手	KICK（キック）	B	柔道	職業摔角（プロレス）	氣功術	忍術	DANCE（ダンス）	最高體力	體力	STRESS（ストレス）
PUNCH（パンチ）	T	+29	0	+5	-2	+2	-2	0	0	+4	0	0	+2	0	0	0	+2	-15	+21
KICK	T	-1	+29	-2	+5	+3	-2	0	0	0	+4	0	+2	0	0	0	+1	-15	+21
WEIGHTT（田田田田）	+17	+17	-3	-3	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	-20	+21	
SHOOTING（シュッティグ）	-2	-2	+30	0	+7	+2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-15	+21		
DASH（ダッシュ）	-1	+8	-1	+30	-2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	-20	+21	
座禪	-2	-2	0	-1	+30	+6	0	0	0	0	0	0	+5	+3	0	0	-15	+15	
AEROBICS（エアロビクス）	-2	-2	0	+5	-1	+30	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	+2	-15	+21	
水泳	+3	+3	-1	-2	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+29	-15	+21	
SUITS理論	0	0	+5	0	0	0	+30	0	0	0	0	0	0	0	0	-10	+26		
戰術理論	0	0	0	0	0	0	+6	+35	0	0	0	0	0	0	0	0	-10	+26	
空手	+9	+2	-2	-2	+3	0	0	0	+33	0	0	0	0	+2	0	0	0	-15	+21
KICK B	+1	+9	-1	0	-1	-2	0	0	0	+33	0	0	0	0	+3	0	-15	+21	
柔道	+1	+1	+9	-2	+3	-2	0	0	0	0	+33	0	0	0	0	0	-15	+21	
職業摔角	+5	+5	+4	-5	0	-1	0	0	0	0	0	+33	0	0	0	+5	-20	+21	
氣功術	-3	-3	0	0	+9	0	0	0	0	0	0	0	+33	+3	+3	0	-15	+21	
忍術	0	0	+4	+9	-2	-2	0	0	0	0	0	0	0	+33	0	0	-20	+21	
DANCE	-2	-2	+2	+3	0	+9	0	0	0	0	0	0	0	0	+33	0	-10	+21	

星期一～星期六

◆編選日程表

1)一星期練習MENU

共有三個項目，選手會自己組合一星期的練習MENU，而作為教練的玩者既可批准，亦可為她重新編排，一切視乎玩者的決定。

2）現在能力值

現在選手的能力值和組合練習MENU，作為練習的指標。

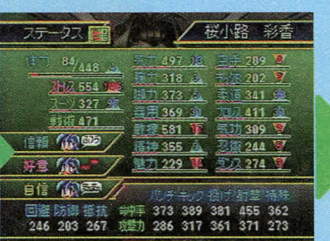
各種練習對選手參數之效果表

◆觀看選手能力值

一星期間，大部份時間都能觀看各選手的能值。只要在全體MAP畫面時按□掣，便能召出「STATUS」（ステータス）、「LEAGUE情報」、（リーグ情報）和「時間經過」等ICON。

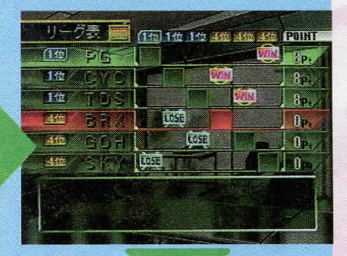


「STATUS」——全體和各選手的事件表示，更能觀看修得技和戰術知識等項目。





「LEAGUE情報」——得分排名表，亦可以按○掣和□掣調查敵方隊伍的情報。



「時間經過」——時間過去。

◆與選手的對話

當確認選手的位置後，便可進入房間與選手對話（一次的對話會消耗玩者一日的時間），因此要掌握選手的狀況和能力值，選擇最合適的說話。以下便是各項對話的選擇。

—更改練習（練習の變更）
—ADVICE（アドバイス）



有稱讚（ほめる）、鼓勵（はげます）、叱責（しかる）、挑撥（挑發する）和停止（やめる）5種選擇。
—對話（選手田會話）
聽取選手的意見，而選手在不同的環境，所講的說話亦有不同。
—約會（遊びに誘う）
當星期日並沒有比賽和練習時，便可以與選手約會。

—休息（休ませる）
選手的身體狀況不佳時，可以暫停其練習批准休息。



而最後一項（何もしない），則讓選手繼續練習。另外順帶一題，選手的感情起落是取決於練習、對話、體調和STRESS（壓力）等多方面設定。然而作戰中的勝敗是亦會左右信賴度和好意度。



◆戰術知識

學習戰術理論之後，便會在星期六，將戰術知識的POINT分配給各項屬性，其屬性如下：

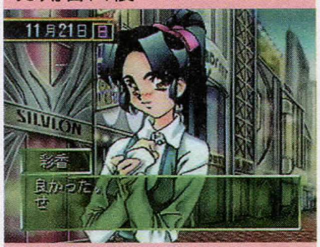
・單體
一點集中攻擊。對手體力低時，集中追打攻擊。
・複數
範圍攻擊。使用範圍攻擊技，有效率地攻擊複數對手。
・命中
重視命中率。作戰時重點攻擊。
・攻擊
重視攻擊力。損傷越大，行動攻擊亦越多。
・防禦
提高防禦、回避和反擊等各項行動。
・補助
增加能力變化與狀態變化等補助系技的效果。
・回復
使用回復技時，能優先回復HP。



星期日

◆行動

・個人練習
在休息日中，選擇一人作特訓對像，但必需經過慎重考慮。
・完全休養
選擇休息過去，而選手的體力則會回復。



・練習作戰（練習試合）
除了原有的聯盟賽事之外，亦有普通的練習賽，與外國人隊「BLIZZARD」練習作戰。

・DATE 約會（デイト）

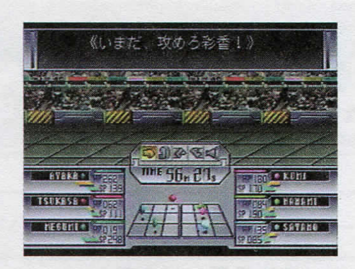
赴往約定好的地點約會，而選擇的地點和約會中的表現會左右到好意的數值，還有忘記約會，是一定影響好意值下降，這點必須注意。

◆SUITS 設定

學習SUITS理論之後，便可將得到的POINT數選擇強化各個部件。

作戰

在5月以後，每個月的最後一個星期日便會舉行FMB比賽，而比賽的形式會以3對3 TEAM BATTLE進行，當其中一方3人都被KNOCK DOWN（打倒）時便算輸。







1）選手狀態

每位選手都有HP和SP兩行能源，任可攻擊亦會損耗SP能源，但當被打跌時則會回復30點。以下便是選手狀態的顯示：

POWER UP／POWER DOWN力量的狀態

DOWN（跌倒）／BLIND（短暫失明）／SLEEP（短暫昏迷）／PARALYSE（麻痺）／CONFUSION（混亂）／CHARM（迷惑） 異常狀態

KNOCK OUT 戰鬥不能

 ■攻擊  ■後退

 ■防禦  ■應援

 ■前進

2）指令ICON

當指令ICON出現之後，便可以按○掣來決定使用那一種指令。（但當指令實行和戰鬥不能時，指令不能出現，而選手處於異常狀態中，應援亦會失效）

3）位置

掌握到選手所處於的位置後，再調教其移動的速度，便能輕易避開對手狙擊的範圍（紅色地方）



敵方對伍

GODDES OF HEAVE
（ゴッデスオブヘヴン）

天神臨　久遠寺風　久遠寺雷

天神的強大攻擊力和久遠寺姊妹的鐵壁式防守，亦是上年度聯盟賽的優勝隊伍。

PRETTY GIRLS
（ポリディガールズ）

胡桃久美　淺川小夜乃　鈴宮奈奈美

是一隊偶像派的隊伍，擅長各類型運動，不能乏略的隊伍。

SKY HIGH（スカイハイ）
SWAN EAGLE（イーグル）
KONDOR（コンドル）

富特別色彩的幪面女俠隊，樂於接受任可人的挑戰，然而，他們的身份其實是……

CYCLONES（サイクロンズ）

CYCLONE 鳳

夕（風止）京呼　奈良沢忍

取得絕大部份FMB狂熱者的支持，王道的正統派隊伍，擁有頑強的鬥志。

THE DARK SIDE（ザ・ダークサイド）

CHAOTIC 魔崎

DANGEROUS（テンジャラス）加藤

MADNESS（マッドネス）大久保

日本FMB界的HEEL TEAM，沒有固定的作戰方式，為了勝利能夠不擇手段的傢伙們。

◆各人對練習內容的意見之變化

櫻小路彩香

■情緒狀況

害羞 高興 開心 決心 普通 強硬 悲傷 沮喪 不愉快 怒 討厭

感情	稱讚	鼓勵	叱責	挑撥
害羞	自信▲▲、好意▲	信賴▲▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼、好意▼▼
高興	自信▲▲、好意▲	信賴▲▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼、好意▼▼
開心	自信▲▲、好意▲	信賴▲▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼、好意▼▼
決心	自信▲▲	好意▼	自信▼▼、信賴▲	信賴▲、好意▼
普通	自信▲▲、好意▲	信賴▲▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼、好意▼▼
強硬	自信▲▲、好意▲	自信▲▲	自信▼▼▼	好意▼
悲傷	自信▲▲、好意▲▲▲	信賴▲▲▲	自信▼	—
沮喪	自信▲▲▲、好意▲	自信▲▲▲、信賴▲▲	—	自信▲▲▲、信賴▼▼▼
不愉快	自信▲	—	信賴▲▲▲、STRESS▼▼▼	信賴▲、好意▼
怒	自信▲、好意▲	—	信賴▲▲▲	信賴▲、好意▼
討厭	自信▲	信賴▲	信賴▲▲、自信▼	信賴▲▲、好意▼

和泉司

■情緒狀況

害羞 高興 開心 決心 普通 強硬 悲傷 沮喪 不愉快 怒 討厭

感情	稱讚	鼓勵	叱責	挑撥
害羞	自信▲、好意▲	信賴▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼▼、好意▼▼
高興	自信▲▲、好意▲	信賴▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼、好意▼▼
開心	自信▲▲、好意▲	信賴▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼、好意▼▼
氣憤	—	—	信賴▲▲、自信▼	信賴▲▲、好意▼
普通	自信▲▲、好意▲	信賴▲、好意▲	信賴▲、自信▼	信賴、好意▼
日本第一	自信▲、好意▲	信賴▲、好意▲	自信▼▼▼	自信▼▼▼、好意▼▼▼
冷酷無情	好意▲	—	自信▲▲▲	好意▼
沮喪	好意▲	—	自信▲▲	自信▲▲▲
不愉快	自信▲	—	信賴▲、自信▲	信賴▲▲▲、好意▼▼▼
怒	自信▲、好意▼	—	自信▲、信賴▲	信賴▲▲▲
討厭	自信▲、好意▼	—	信賴▲	信賴▲▲▲

??惠

■情緒狀況

害羞 高興 開心 決心 普通 強硬 悲傷 沮喪 不愉快 怒 討厭

感情	稱讚	鼓勵	叱責	挑撥
害羞	自信▲▲、好意▲	信賴▲▲	自信▼▼、信賴▲	自信▼▼
高興	自信▲▲、好意▲	信賴▲▲	自信▼▼、信賴▲	好意▼▼
開心	自信▲▲、好意▲	信賴▲▲	自信▼▼、信賴▲	好意▼▼
嫉妬	好意▲、嫉妬解除	信賴▲、嫉妬解除	自信▼▼	好意▼
普通	自信▲▲、好意▲	信賴▲▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	信賴▲▲、好意▼▼
保母	自信▲▲、好意▲	信賴▲	自信▼▼	自信▼▼、好意▼
悲傷	自信▲▲▲、好意▲	信賴▲、自信▲▲▲	自信▲▲▲、信賴▲	自信▲▲▲、信賴▲
沮喪	自信▲▲	信賴▲	消取沮喪	信賴▲、消取沮喪
不愉快	自信▲▲	信賴▲	信賴▲、好意▲	好意▲▲
怒	自信▲▲	—	信賴▲、自信▼	—
討厭	自信▲▲、好意▲	信賴▲	信賴▲▲▲	信賴▲▲▲

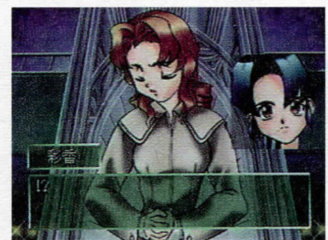
註6 ▲代表能力值的高低，而▲▲▲是代表昇幅最大，▼▼▼跌幅最大。



◆各人資料

櫻小路彩香（育成）

是隊中唯一有參加過FMB的經驗者，初期狀態參數最為平均的人物。而她較為擅長柔道和PROFESSIONAL WRESTLING的近身戰，另外氣功術和DANCE亦有不俗的成績，均為主要訓練的項目。



DATE

比較喜歡去的地方有BOUTIQUE（ブティック）、遊樂場（遊園地）、蛋糕店（ケーキ屋）和鐵板燒店（お好み焼き屋）。

和泉司（育成）

腕力和腳力高，器用低的人物。對於育成方面，增強戰術理論中的命中率和技能中的KICK B與空手是最佳的方法。還有她對集中的攻擊練習，學習能力迅速，所以加強HP會有很大的幫助。



DATE

喜歡去餐廳（レストラン）或餅店（おもちゃ屋），但必須要緊記她絕不喜歡去蛋糕店和化妝品商店（ファンシーショップ）。

？？惠（育成）

性格柔弱的惠，初期狀態擁有平均的腕力、腳力和敏捷性，反之精神力和器用是全隊人中最低。而她最好的作戰方法就是安排位於後方的遠距離攻擊，因而主要增強她的忍術和DANCE方面的能力值，解決其敏捷性不足的弱點。然而她有特別的感情嫉妒，身為哥哥的玩者們絕對要留意。



DATE

只要與其約會已非常高興，但她仍喜歡往化妝品店、蛋糕店和卡拉OK（カラオケ）等地方。

◆各人感情對練習之效果表

櫻小路彩香

感情	條件	練習效果
害羞	好意高、信賴高	1.2 倍
高興	好意高	1.1 倍
開心	好意普通 以上，信賴高	1.1 倍
決心	好意低、信賴高、體力 MAX 的 80% 以上	1.2 倍
普通	—	—
強硬	好意普通以上、自信高	—
悲傷	好意低以下、信賴低足以下	—
沮喪	自信低以下	0.8 倍
不愉快	好意低以上、信賴低以下、STRESS 600 以上	0.8 倍
怒	好意低以上、信賴低以下	—
討厭	好意低以下	—

和泉司

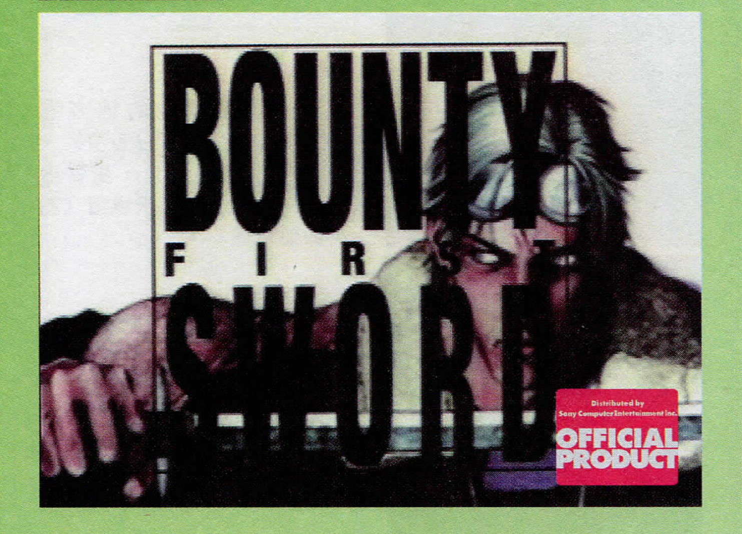
感情	條件	練習效果
害羞	好意高、信賴高	1.2 倍
高興	好意高	1.1 倍
開心	好意普通以上、信賴高	1.1 倍
氣憤	好意低以下、信賴高、體力 MAX 的 80% 以上	1.2 倍
普通	—	—
日本第一	好意普通以上、自信高	—
冷酷無情	好意普通以上、自信低以下	0.8 倍
沮喪	好意普通以下	自信……
不愉快	好意普通以下、信賴低以下	—
怒	好意低以下、STRESS 600 以上	—
討厭	信賴低以下	—

？？惠

感情	條件	練習效果
害羞	好意高、信賴高	1.2 倍
高興	好意高	1.1 倍
開心	好意普通以上、信賴高	1.1 倍
嫉妬	（請參閱其資料）	1.2 倍
普通	—	—
保母	好意普通以上、自信高	—
悲傷	自信低以下	0.8 倍
沮喪	嫉妬後的強制事件	0.8 倍
不愉快	好意低以下	—
怒	信賴低以下、STRESS 600 以上	—
討厭	信賴低以下	—

◆能力組合

能力	組合
PUNCH 攻擊力	腕力＋器用＋SUITS 知識
KICK 攻擊力	腳力＋器用＋SUITS 知識
投擲 攻擊力	腕力＋腳力＋器用＋SUITS 知識
射擊攻擊力	精神＋器用＋SUITS 知識
特殊（スペシャル）攻擊力	精神＋魅力＋SUITS 知識
PUNCH 命中率	腕力＋器用＋敏捷
KICK 命中率	腳力＋器用＋敏捷
投擲命中率	腕力＋腳力＋器用＋敏捷
射擊命中率	器用＋敏捷
SPECIAL	器用＋精神
防禦	SUITS 知識＋最高體力
回避	SUITS 知識＋敏捷
抵抗	魅力＋精神



BOUNTY SWORD FIRST

完美爆機之道

BY:J.J

RPG　製造商：PIONEER LDC　發售日期：6月6日　售價：港幣......
容量：CD-ROM　記憶：1~6 BLOCKS
MEM　PlayStation

The Beginning
漂流到達的少女

雖然已經到達了目的地水晶之海灣，不過，索特對於要找尋的東西依然是毫無頭緒，於是，迪杜尼斯提意可抓名聯邦士兵回來問個清楚，這時剛好有一群敵兵帶同戰犬在附近出現，對方雖然聽到索特的名字後有點吃驚，但對他的身份仍是半信半疑。

戰鬥方面，這一版的關鍵是要以超過三分鐘的時間來過版，這樣才會出現「逆襲」的版面來增加提高關係值的機會，而在戰法上，玩者開始時可將隊員集中在開始地點附



近，迎擊即將到達的敵方戰犬，跟着是穿過樹林，派一人取得寶箱中的「力之源」後，再全軍向右方餘下的敵人攻擊。

當戰鬥結束之後，索特等人便會在岸邊發現一名11、12歲左右的少女費莉絲（フェリス），當這少女得知索特便是獎金獵人後，竟要求索特護送她到鎮上，由於這樣，索特便



推斷她就是聯邦一直所找的人，而且他覺得這其實也是他工作的一部份，於是便答應了她這個請求。

The Defensive
逆襲

正當索特們打算離開水晶之海灣時，卻發現敵人的追擊部隊已經追至，於是索特只好殺出一條血路，不斷打倒眼前的敵人讓費莉絲可逃至版面下方的小屋。

這一版中費莉絲會以NPC身份出現在圖版上，她最初會站在各人的後方，然後在戰鬥開始後便慢慢的向畫面右下的小屋前進（實際位置是紅色地區），因此不能採用等敵人攻過來的戰法，而要較為主動的去攻擊，但要注意對方的騎士是隨時有可能使用X斬的，所以各人的HP最好能保持在70%以上，另一方面，雖說這版的勝利條件是到達紅色地



區，但只要你能將敵人全滅，其實亦一樣是可以過版的（這版的寶箱中放着「回避之源」，但因敵人數目頗多，建議各位不要勉強去取）。

『少女的名字叫費莉絲，為何聯邦會如此執着地要找到這小女孩呢……但怎樣也好，只要將這女孩交給麥比斯的話，這工作便算是告一段落了。對，之後我又可似像平常那樣盡情飲酒、睡個夠的……』

回到營地時，迪絲本來問清楚費莉絲被聯邦軍追擊的原因，但她就似乎並不想說，跟着迪絲會問你有何看法，這時應選「不要再問了（聞くのをやめる）」，因為你認為任何人也會有一些不想說的過去的……

跟着各位可在營地中開啟地圖，選擇回到狼之森林，這樣便會進入下一個圖版之中。

『在拉爾美特西北方的狼之森林。原本這是一個由狼所支配，生人勿近的黑暗森林，但聯邦的魔掌已迫近這裏了……』





Break Through
追近的魔掌

當索特等人在回程中經過這裏時，雖然表面上非常寧靜，但索特卻感覺到很強的殺氣，果然這裏是潛伏了一群前來找尋費莉絲的聯邦士兵，由於索特表示不肯將費莉絲交出，因此雙方只有以武力來解決。

這一版的地圖其實是和第2版「BOUNTY HUNTER」時一樣的，只是索特等人的開始



位置會變成是畫面左下罷。戰術方面，雖然是要保護費莉絲，但今次她在戰鬥開始後便會從圖版上消失，所以是不用特別去照顧她的，倒是應在版面開始時將索特設在最右方，以盡快取得右下方寶箱中的守備之源，然後以SABERSONIC趕回左方繼續作戰。

被打倒的聯邦兵對於索特這獎金獵人竟有如此實力感到很意外，而索特的回應則很無奈：「這個我也很想知道。」

回到首都後，索特得知麥比斯去了前線視察仍未回來，這時費莉絲提出以1000元的報酬要索特護送她到艾洛比亞大陸上的謝布倫（シェブール）



鎮，然而她仍是不肯說聯邦軍追捕她的理由，而你則應選擇「接受（受ける）」這委託，不過迪絲就認為在這種時候很難會有船肯去謝布倫的。

跟着各位可在首都內行動，這時酒吧的主人叫索特不妨在到達港口鎮時找那裏的酒吧主人談談，而各位則應趁這時改善一下各人的裝備，另外亦不妨到鬥技場參加戰鬥來提高各人的LV（最好能到達可作第一次轉職的地步），同時切記在離開首都前先到酒吧SAVE。

『說不定當時只是少許的任性，總之，我是接受了費莉絲的委托，但就連我自己也沒有估計到，這會成為我人生之中第二次重大的轉機……』



Close Combat!
幻之市街戰

晚上時，首都的街上出現了不尋常的殺氣，原來聯邦的暗殺專家「影之部隊」竟在不知不覺間潛入來了，於是索特及其他同伴只好先將這支部隊打倒再算。

這一戰可算是遊戲初期較難玩的一版，原因是這版的圖版相當大，而且敵人的布陣亦相當有技巧，弓箭手和魔法使一般會守在建築物的天台，令你在移動中不斷受到攻擊而束手無策，而且某些重要據點更會有騎士守在樓梯前，即使想攻上去亦不是那麼容易。這裏的取勝技巧是利用各人物轉職後學會的新招，例如哥魯捷若轉職成忍者的話，那便可以使



用不受地形限制的「十字手裏劍」去作攻擊，而且這類必殺技只要付上SP便可以連續使用，這對於對付那些麻煩的魔法使是很有效的（版面右上的建築物天台的寶箱放着一件「鏈子甲」，有時間不妨去取）。

戰鬥中，當敵人被你消滅了大約一半時，會再有三、四名忍者以增援的形式出現，但只要將同伴集中起來的話則不難應付，倒是當最後一名敵人被打倒時，他竟稱呼費莉絲為公主……

『……我好像在某處聽到一些不調和的聲音，是齒輪不調和的聲音，命運的齒輪開始失控了。我也知道已經是不能走回頭，沒有人可在命運中走回頭的。』

回到當地後，地圖上會新增了港口鎮「PORTLAND（ポートランド）」這地方，當進入這裏後，可先到酒吧一



趟，這裏的情報專家會告訴你若想要船則可到鬥技場找一名叫阿克夫（アバブ）的人。

『為了得到往謝布倫的船，我在鬥技場中和一名叫阿克夫的人決戰，讓人看到我賭上生命的戰鬥，這亦不失為一種樂趣來的。』

接下來索特會來到鬥技場與阿克夫單對單決戰，雖說他的等級應會比索特略高，但因為他並不會使用必殺技，所以要取勝亦不會太難的。

打敗阿克夫後，他問索特為何不殺他，索特解釋自己只是想他將船借出，這令阿克夫想起自己五年前妻兒被海盜所殺的事，他覺得索特有足夠的能力保護自己及所重視的人，於是便答應了借船。不過，在出發之前，已對索特的迪杜尼斯決定留下來守護拉爾美特王國，但各位可以放心，因為他是會將身上的裝備留下才走的……

當各位在鎮上添置好裝備及到鬥技場提高等級後，便可離開這PORTLAND開始新的旅程。

『我們以阿克夫的船出發了。聯邦並不會向商船下手，因為他們亦需要鎮及商人來為生……但我們並不是商人，所以聯邦的魔掌不論在是陸地或海上亦會伸展過來的。』



Twelve o'clock high
頭上之敵

當船仍是在海中心時，索特他們遇上了消滅了王國海軍的聯邦海兵隊，雖然在狹窄的船上難以戰鬥，但這對敵人來說也是一樣的。

這一戰的圖版很細，幾乎一開始就已經會和敵人交手，所以應將索特及哥魯捷守在兩條樓梯之上，面對敵方的多名弓箭手，唯一的勝機便是利用哥魯捷連放十字手裏劍來盡快消滅他們，然而，當敵人被消滅了大半時，敵方的海兵隊長便會出現，他會召來一隻大鵬鳥向索特們攻擊，這時應先幹掉敵方的僧侶，以免他可以替同伴回復HP，至於對付那大鵬鳥的方法則是將牠引到船的中心才進行包圍戰，否則若在船邊攻擊牠的話，你是只能讓其中一人向牠攻擊的。

由於敵方的海兵隊長在臨死前再三請求費莉絲回到她父皇的身邊，所以在戰鬥結束後，她終於肯承認自己是奧特巴的公主了。





『船跟着向謝布倫前進了，據說在那裏有一些等待着她的叛軍戰士。她本來是乘船與他們會合的，但船被弄沉，之後就被我所救……到底命運的齒輪在哪裏出錯了呢，我似乎還未可以找到答案。』

當差不多到達謝布倫鎮時，費莉絲在船上問索特其實有沒有因為她一直隱藏身分而不滿，這時應選擇「是（はい）」……

『不知是否因為很久沒有乘船，而令我發了一個這樣的夢……還是因為甚麼有其他的理由呢……總之，我發了夢，是我不會忘記的10年前的日子……對……是我10年前充滿光輝的那些日子的夢……』

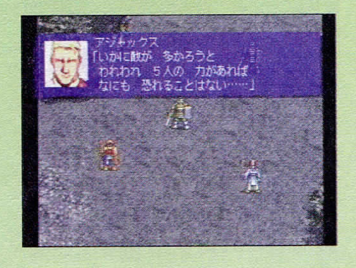




Recollections I
沒有終結的夢

遊戲在這裏會突然回到了索特10年前的時代中，當時他與達尼歐（ダニエル）、麥比斯（マクベス）、亞積士（アジャックス）及萊倫（ノルン）合稱拉爾美特王國第17獨立騎團，在這場戰爭中，他們已殺掉了二、三萬敵軍，雖然他們亦開始懷疑這種殺戮是否可帶來和平，但現實就是沒有時間去給他們去想這問題（就連萊倫對索特的好意亦沒有機會說出來……）。

這一戰的特點是五人都有着極強大的攻擊力，即使你設定讓各人自由行動亦大可放心，但當戰鬥進行了一段時間後，圖版的右上方會出現一位叫勒卡托魯（ラグガドル）的召喚使，若作戰時間太長的話，他便會開始召出魔物來參戰，所以各位可將索特移動到畫面右下通往右上地區入口的中央，以SABERSONIC一擊將勒卡托魯擊倒。



「回到自己的墓地吧，邪惡暗黑魔力的怪物啊！」

「嘿嘿……愚蠢的人，若我是怪物的話，你們又到底算是甚麼了……其實只是些渴望鮮血、殺戮與破壞的侵略者吧……為了國家、為了和平……嘿，算了吧，只是你們以後便會知道你們是甚麼也不會得到的了……遲些再見吧！不敗之聖騎士啊！」

『我的夢就在這裏中斷了……那些光輝的日子……我們的確是為了祖國而用這雙手打倒了很多敵人，但在那盡頭等待着我的，卻是如那召喚使所說的無止境黑暗。之後到底過了多了時日呢……這時我聽到迪絲說船已到岸的聲音而醒來了……發了這個惡夢後，我醒來時感到很不舒服，感覺比飲醉後還要差。』





到達謝布倫鎮後，還未有機會前去找叛軍的同伴時，迪絲卻已傳來叛軍士兵和聯邦軍在鎮上交戰的消息，這時費莉絲會問索特是否不肯去救出叛軍及打倒鎮上的聯邦軍，雖然是已經超過了1000G的工作分量，但你還是應選擇「不是（いいえ）」，否則是會減低關係值的。

『在鎮上，戰端已經開啟了。血腥的氣味、熊熊的火炎、格劍的聲音，每一樣都令我的心靈顫抖，我的內心果然是在渴求戰鬥嗎……』

Freedom Army
叛亂之戰士們

在謝布倫鎮的廣場上，聯邦軍四大將軍中的猛將尼奧柏特（レオバード）正與自己的特種部隊黑盾一起，為包圍叛軍作好部署，而叛軍方面，本來在離開奧特巴的時候是有近百人的，但現在就只剩下羅渣（ロジャー）及美蘭特（ミランダ）兩人，正當他們對自己的處境感到絕望時，索特等人剛好趕到，尼奧柏特最初只以為來的人是普通的獎金獵人，但當看見自己的黑盾部隊竟輕易打敗時，他終於從索特拿劍的姿勢認出索特就是在上次大戰時聞名的傳説之聖騎士，然而他卻説要留給DARKLORD來處理，否則會令DARKLORD不滿……説完這句話之後他便走了，雖然索特亦不大清楚其中的關係，但最少不用擔心要和尼奧柏特交手，而羅渣及美蘭特看見有援軍前來，決定要堅持下去了。

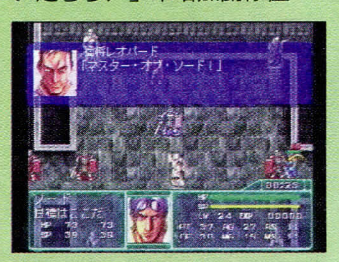
這一版在開始後，三人應先向圖版中心的廣場前進，當消滅了裏面的敵人後，跟着便可兵分兩路，索特獨自攻向圖版上方，而哥魯捷及漢美莉則到下方解救兩名叛軍，由於敵人大部份都不會主動向你攻擊，所以索特大可以順道將右上方寶箱內的「轉移之魔封石」取下。

戰鬥結束後，費莉絲介紹索特給羅渣及美蘭特認識，兩人聽到索特的大名後，都希望他能成為這叛軍的領導者，利用索特的實力及名聲去吸引更多人加入，這時應直接選擇「好吧（いいだろう）」來增加關係值。

『費莉絲與叛軍的戰士們……真的打算以這種人數與強大的聯邦交戰嗎，無論怎去想也是太傻了……但為甚麼呢？雖然是這麼愚蠢的想法，但我卻覺得是對現在的自己坦白。』

當戰鬥結束後，索特等人會先停留在鎮上，這時各位可以利用鬥技場提高等級，因為只要一離開鎮上便要面對一場苦戰……







Dark Lord
暗黑之騎士

當索特等人正準備離開謝布倫的時候，鬥將DARKLORD突然出現在廣場之上，羅渣對於聯邦竟將四將軍的其中兩人派到這小鎮亦感到很意外，然而DARKLORD並不打算馬上親自動手，他這次來的目的，是想確定索特是否擁有和十年前同樣的實力以及可打倒他的資格，於是他派出了大群敵人將整個鎮包圍，並聲言若索特仍是十年前那位不敗之聖騎士的話，那麼他便會在不久的將來再次出現……

這一版的勝利條件有兩種，除了將敵人全部消滅外，只要所有人物逃到圖版右上方的紅色地區，也是一樣可將版面完成的，不過因為通往紅色地區的路上充滿敵人的埋伏，所以索性去想如何全滅敵人更為實際。

這版中新登場的敵人是體型巨大的巨人（ジャイアント），他們的特點是特殊攻擊有極強攻擊力，防禦力低的人往往會被一擊打倒，而另一方面，本來兩名僧侶死守在開始地點的建築物上可有較大的支援範圍，但因為敵方忍者會從建築物另一邊使用特殊攻擊，所以應將防守地點改在樓梯上，再由哥魯捷及羅渣兩人守在樓梯前方，這四人的主要任務是迎擊那些主動走近的忍者，而索特則要單獨先對付左方的兩名巨人，然後是圖版左上方一帶的敵人，最後再對付右方餘下的敵人，由於你不會知道敵人在何時使用必殺技，因此索特應盡量在每打倒一名對手後先回復才繼續前進，而在對付右方建築物上的三名忍者時，則大可算準位置從旁邊放出一記SONICSHOOT（但不要用錯了SABERSONIC，因索特實際上是不能衝往該位置的）。

『離開了謝布倫鎮後，等待着我們的會是敵兵，還是前所未見的魔物呢，但無論如何，這也不會是一條輕鬆的路，然而在我的內心，很奇怪地，充滿着一種很久沒有感受過的興奮。』

回到營地後，哥魯捷及漢美莉覺得反正也是戰鬥的話，與叛軍一起應會較有趣，而且哥魯捷看見羅渣等年輕人後令他想起了年輕時的事，於是便決定暫時繼續與索特一起旅程，但其實若索特與費莉絲的關係值不夠的話，他們兩人是會在這時離隊的……接着羅渣向索特提出兩條可打擊聯邦軍的路線，一是前往解放成為了聯邦軍補給基地的密卡魯特鎮（ミッドガルド），或者是沿着海邊前往破壞聯邦軍用來進攻拉爾美特而設的空軍基地，由於要爭取關係值，所以在這時候應選擇「往空軍基地（空軍基地へ）」，而地圖上跟着便會出現往歐捷之大平原（大平原）的道路。

『……是甚麼心血來潮吧，成為了叛軍領導者的我，朝着聯邦侵略拉爾美特的據點空軍基地而沿海前進，這條路曾是戰鬥的道路……』









Master of the Sword
不敗之聖騎士

索特他們在前往空軍基地的途中，不幸遇上了一支敵方移動中的大部隊，戰鬥亦隨即展開。這圖版其實即是索特在夢中見過的地方，至於在戰法方面，初期由於會有不少敵人主動攻過來，所以只要確保僧侶在安全的位置後，便可守在原處先處理這群敵人，跟着各位應向圖版的下方推進，因為在樹林之內其實隱藏着不少會作遠程攻擊的敵人，不消滅他們便會經常被放暗箭，而守在右下方山谷入口的弓箭手則可利用哥魯捷的十字手裏劍來處理（右下方的寶箱內放着力之源）。

當索特走近這一版的首腦身邊時（接近前請先向索特施以僧侶的BLESSGUARD魔法），竟發現他是當日第17獨立騎團的同伴之一達尼歐，這時他以將軍的職銜問索特肯不肯加入聯邦軍，你當然要拒絕（ことわる）他了。

「果然像你的作風啊、索特……為何你要為捨棄我們的王國盡忠？」

「這並非忠義，但我亦沒有加入聯邦的理由……」

「那麼，我就非要殺你不可了……你肯接受和我的對決嗎？」

當選了接受（受けよう）之後，對決便會開始，由於提高了防禦力的關係，因此很快便能分出高下……

戰鬥結束後，大家都對這種與昔日戰友決一生死的命運感到很無奈，並希望戰爭能盡快結束……

『我多次夢見的十年前的夢，會否完全是為了這一天的呢……對，運命的齒輪並非是失控了，那只是將我們的命運從過去正確地銘記下來吧……』

離開營地後，各位便可進入地圖上新出現的地方依貝尼亞之岬（イベリアの岬）。

『阻擋我們去路的，並不單只是聯邦軍的士兵……聳立的山崖、激流、看不見的路及森林，複雜的地形也是很難應付的敵人，而我們現在正要同時面對這兩個敵人……』







It is up to you
留下來的是……



當索特他們來到聯邦的空軍基地附近時，碰上了他們的前鋒部隊，而這支部隊更似乎想將索特等人全滅，雖然敵人身在空中，但他們攻擊的一刻對索特來說也就是反擊的機會……

這一版的戰法應以靜制動，布陣時各人應設在小屋的兩旁，待開始後便馬上移動到小屋前面（其中一名僧侶可到右下方的樹林取得寶箱內的「銀之腕輪」），當消滅了那些細小的敵人後，便可分成兩隊向左右前進（因那些大鵬鳥是會在你接近到一定距離後才開始移動的），而向左方前進的部隊則可順道取下山丘上寶箱的賭博之種。

『面對險峻的山崖和飛天魔物這兩種強敵之下，我們獲得勝利了……但與聯邦的戰鬥還不過是剛剛開始吧。這樣做真的好嗎？像平常一樣在城鎮的酒吧飲酒不是更好嗎？留下來的，只是一個永遠也找不到答案的疑問……』





回到營地之後，索特覺得先前的部隊並非是遇然遇上的，他認為聯邦已推測到他們的動向，這時費莉絲要你再次決定目的地，而各位則應選擇往密卡魯特（ミッドガルドに向かう），這樣便可前往地圖上新出現的奧基亞萊斯（オケアノス）。

『被稱為是世界盡頭的尼拜奧斯山脈，一個由超過二萬呎險峻高山所構成邊境地區……這是一個將人類居住的艾洛比亞大陸與魔物及蠻族所住的世界分隔起來的巨大牆壁。聯邦的魔掌，仍未伸展到這種邊境的地方。』



The Fighter
屠龍戰士



當索特等人來到這邊境地區時，發現有一人正在與一頭巨龍交戰，雖然各人都認為人類是不可能戰勝巨龍的，但索特卻看出這人有足夠的實力，而這名叫麥撒（マウザー）的人亦竟然真的擊倒了這巨龍，這時他發現了索特等人，而費莉絲更直接問他能否加入叛軍對抗聯邦，但他竟然是不知道聯邦的存在的，原來他是在這一帶山脈居住的奧基亞萊斯鬥士的後裔，當他從費莉絲口中得知聯邦利用巨龍作為兵士後，以屠龍為天職的他本來已決定加入索特的行列了，但這時聯邦的軍隊突然出現，由於麥撒看不到這部隊之中有巨龍存在，於是他便決定先看看索特等人的實力……

這一戰的敵人全部也是忍者，所以會有着很高的機動力，但由於他們大部份會在一開始時便向着索特這邊衝來，因此在布陣時可將五人集中起來，再於戰鬥開始後盡快替各人施用BLESSGUARD，這樣便大概不會有甚麼危險的了。順帶一提，這一版的寶箱內分別放着「金剛力之腕輪」及「轉移之魔封石」。

當全滅敵人後，麥撒亦認同了索特等人的實力，並覺得與他們一起的話可與更強的巨龍交戰，於是便正式加入隊伍了。



「在我們的旅程中加入成為同伴的屠龍戰士麥撒。以我的拳頭來對抗巨惡，但他所說的巨惡到底代表甚麼呢，這個我也不大清楚，只是我覺得，遇上這個人並非是偶然的。」

回到營地後，由於這一帶的晚上非常寒冷，迪絲擔心在王城長大的費莉絲或許會抵受不了，但她卻說只要有營火就就還可忍受，這時你應選擇說「還是睡吧（もうねた方がいい）」，雖然這會令費莉絲有點不滿，但已經是比起說其他話要好的了……

由於同伴在這時會增至六人，因此各位可改變一下隊伍的編成方法，兩位僧侶中，漢美莉的戰鬥力及防禦力都提昇得較快，所以在下便決定放棄美蘭特而將麥撒加入參戰部隊中，他的特點是必殺技「狼牙封殺」可令敵人麻痺（大約可維持1分鐘），於是本來戰力較弱的僧侶便可安心地攻擊一些本來實力遠超自己的敵人來增加經驗值了。

開啟地圖後，各位可前往新增的地點艾達魯斯河（エリダヌスツ）。

『貫通安迪之森林，靜靜地流動着的艾達魯斯河，據說這地方在晚上時，會有無數的不死物聯群出沒向人類襲擊……』

Revenger
復仇者

果然就如傳聞一樣，當索特他們一進入這森林時，眼前就已經出現了無數的不死物，這不禁令隊中的人聯想到聯邦因發掘古代兵器而令邪惡的暗黑力量世上復甦，倒是在戰鬥開始後，索特竟發現控制這群不死物的人正是十年前被他打倒過一次的召喚師勒卡托魯，他在這10年來只是想着復仇的事，正所謂此仇人見面份外眼紅，為了要打敗索特，勒卡托魯馬上使用傀儡魔法再召來了一群不死物。

這一版的對手是不死物，他們的特點是其中有不少會使用麻痺攻擊，因此在移動時應確保僧侶在自己的附近，否則一旦被麻痺後就只有等待自然回復（若然有命的話……），當幹掉了最初主動前來攻擊的敵人後，各位便可開始向右方盡頭的橋推進（雖然可在橋的另一邊以必殺技強行將勒卡托魯打敗，但因這樣做會失去寶箱內的寶物，所以不大建議用這種戰法），途中勒卡托魯會間中用傀儡魔法補充戰力，但相信問題不大，至於在這一版的寶箱中，則分別放着「守備之種」、「鈍劍（なまくらの剣）」、「綠色寶珠（緑のオーブ）」及「回避之源」。







「甚麼！？竟、竟會這樣！？我竟會再次被打倒了！」

「在10年前我應該是這樣說過的……回到自己的墓地吧，邪惡暗黑魔力的怪物啊！在同一句說話中再次死去的感覺如何？」

「……嗚！不同！你和10年前！……有了、有了甚麼呢！？10年前的你……只是……只是一個很強的騎士！但現在……現在！？就好像……就……好像……」

『應該老早就已經忘記了的……但10年前的日子，現在仍是纏繞着我。就如人不可逃避命運一樣，會否連自己的過去也是逃避不了的呢。』

雖然回到營地後可向下個目的地「西之平原」出發，但若是先再次進入艾達魯斯河的話，則會有意想不到的收獲……

QUEST MODE 羅賓

再次進入艾達魯斯河的時候，會遇上一名叫羅賓（ロブン）的男子，他一看到索特便主動提出希望加入成為同伴，原來他是一名來自東方的風水師，他看出這世界的氣正流向索特身上，認為索特可為他找到他所追求的東西，而索特在感到這人並無惡意之餘，亦看出他隱藏着相當的實力，於是便選擇好的（はい）讓他成為了同伴。



Knighthood
作為騎士

『在這裏有一個細小的村落，但為何會如此荒涼呢……恐怕是曾經成為戰場吧，現在這裏只是個鬼鎮吧。包圍着艾洛比亞的戰雲，將一切都吞噬了……』

索特他們這時經過了一條已被毀壞不堪的村子，由於這一帶的小國是抵抗聯邦到最後一刻的，因此他推斷這裏曾經成為過戰場，然而這時四周突然出現了一群盜賊，並要索特他們留下身上的財物，反正他們亦不像是可以被説服的，於是索特亦只好動手。

這裏的敵人等級並不算太高，但由於當中有不少是可作遠程攻擊的，所以要留意着各人的HP來作戰。當打敗了這群盜賊的首領（盜賊のボス）時，他會請求索特放他一條生路，這時應選擇「放過他（見逃す）」，這首領便會在答應將藏在村內的寶物送給索特作為謝禮後帶餘下的手下離開，倒是費莉絲對索特的決定似乎有點不滿……

「……那班傢伙是盜賊吧？是班偷人家物品的人吧？為何你要放走他們！？」

「只是因一時心血來潮吧。」

「相當偉大啊，因為戰爭所以同情那班人……是因為這樣嗎？」

「……」

「喂、索特……那些盜賊似乎原本是這條村的居民啊。」

「用來捉魚的船被燒，田地又被踏平的話，村民便會失去求生之術，他們也是為了求生才不得不這樣做吧。」

「……」

『據説騎士是經常會懷着正義，以自己的信念和手上的劍去救助弱者的，但到底現在的我，有沒有作為騎士的資格呢……』

回到營地之後，索特對於自己身處聯邦的勢力範圍下但對方卻毫無動靜開始有點有意，費莉絲便估計聯邦可能已加強了對密卡魯特的守備力量，這時她會再問你向哪一方前進，而這時則應選擇「向空軍基地前進（空軍基地に向かう）」，不過，在進入地圖上新出現的柏杜華地區（バドヴァ地区）前，應先行再次進入西之平原……





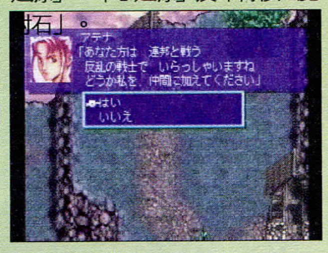


QUEST MODE 雅典娜

再次來到西之平原時，索特等人在一間小屋前遇上了一名叫雅典娜（アテナ）的女孩，她先為這裏的村民的無禮向索特道歉，其實她曾經在一個無名的邊境小國中當過衛士，由於知道索特他們是與聯邦戰鬥的叛軍戰士，因此希望能加入成為同伴，當選擇了好的（はい）之後，她便會正式加入。

雅典娜原本有一名同時騎士的姐姐，但這姐姐現在卻是加入了聯邦軍之中的，不過她並不介意和自己的姐姐交戰，更希望能親手打倒這賣國求榮的人……

不過，在離開這裏之前大可四處走走，因為那首領守信地留下了六個寶箱，裏面分別放着「調合藥」、「神力之精華」、「全快之魔封石」、「英靈之源」、「心之源」及「轉移之魔封石」。



The Beast
野獸們的呼叫



『以兇惡怪物的巢穴而廣為人知的柏杜華地區……雖然是想避免無謂的戰鬥，但向着聯邦空軍基地前進的我們，並沒有時間去繞道而行……』

這裏是一個較特別的圖版，因為直到遊戲發展到中段之前，各位是可不限次數進入這版戰鬥的，因此亦可視為是一個用作儲經驗值的版面，不過因為敵人會主動向你攻擊，所以會比在鬥技場較難去調節攻擊節奏。

『魔物們似乎的確是比以前更為狂暴了，這也是黑暗力量的影響嗎，或者根本和甚麼黑暗力量無關，而是世界正在步向滅亡。這圍繞着世界的命運，令野兔也要當自己是狼去過活……』





回到營地時，費莉絲突然問索特為何要接受當她們的領導者，這時應選擇回答「沒甚麼特別理由（何となく）」，雖然她會説你不是認真地回答，但其實是會增加關係值的。接着各位可開啟地圖，進入新增的史柏尼亞高原（スパニア高原）。

『在這史柏尼亞高原上，現時正集結了用來侵略拉爾美特王國的聯邦空軍龍騎士團。龍騎士團是聯邦空軍的主力，據説只要是看見那翅膀的人，不論是誰也是不可能活下去的。而這次挑戰，亦可視為是那微不足道的叛軍要向強大的聯邦顯示出自己的底力。被追至走投無路的老鼠，向在天空上飛翔的麻鷹反咬一口……這不是很有趣嗎。』

Flight from glory
地獄之翼

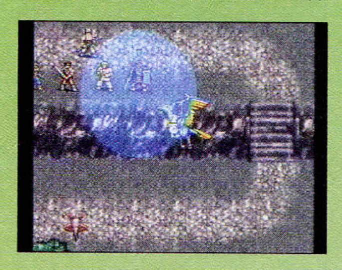
當索特等人來到這空軍基地前面時，無一不被敵人的數目之多而嚇了一跳，不過麥撒看見敵方之中有飛龍兵就似乎頗為高興，由於地形上的不利，各人都顯得有點擔心，然而索特就認為有利或不利是由他來決定的。

這一版的敵人幾乎全是飛兵，而且一開始便會聯群地衝過來，基於這裏的地形複雜，因此應在初期守在崖邊，以各人的魔法或特殊攻擊先削去敵人部份HP，以便在近接戰時可一擊將他們打倒，跟着隊伍可分別向左右兩方移動，這時要留意右方的路是只能到達圖版的中段，是不會直達最下方的，但要小心敵方在戰鬥途中會有增援出現，由於這些龍騎士會以兩匹為一組行動、且會在HP低下時使用回復魔法，若掉以輕心將各同伴分散了的話，便很易會陷入危機。除此之外，這一版共有兩個寶箱，裏面分別放着「神力之精華」及「全快之魔封石」。

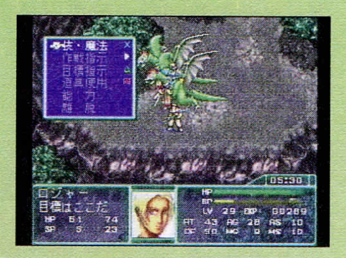
『聯邦空軍主力龍騎士團的地獄之翼，被我們叛軍折斷了……儘管如此……我曾忽然這樣想過……我們叛軍……説不定現在就認命會較好。』

回到營地後，大家都認為既已解除了拉爾美特的危機，那麼接下來就應去解放密卡魯特，以斷絕聯邦軍在這一帶的補給，跟着各位便可進入地圖上新出現的地區密卡魯特，但若是先再次進入史柏尼亞高原的話，便會發現兩個寶箱，裏面分別放着「雷擊之魔封石」及「命之源」。

『密卡魯特鎮。這裏是貫通艾洛比亞四方的重要交匯點……這個鎮現在是在聯邦的支配下，成為了他們的補給基地，這個鎮的解放，對叛軍來説可算是一大目標……』









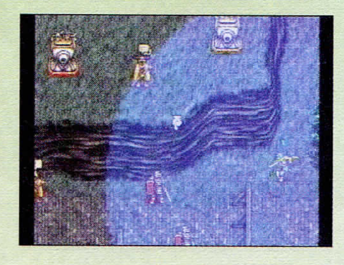
Battle of
解放密卡魯特

當索特他們差一點便到達密卡魯特時，果然遇上了聯邦的大規模守備部隊，而且負責指揮的人更是猛將尼奧柏特！不過他說自己還有其他要事要做，因此交了給部下重裝騎士負責這次戰鬥。

這可算是繼「Dark Lord暗黑之騎士」之後另一個難玩的版面，雖然除最初的三名騎士外，敵人大部份都不會主動向你攻過來，但因為當中可作遠程攻擊的敵人極多，所以在出戰前最好先讓忍者哥魯捷及索特多帶一枚神力之果實以便能放心使用必殺技。

戰法方面，在下建議不要太心急，在幹掉了最初的三名騎士後，應派忍者沿上方前進，以十字手裏劍先擊倒敵人在較右方的魔法使，接着和其他人會合沿下方進攻，一邊以手裏劍破壞兩旁山丘的固定砲，一邊由其他人抵擋守在這裏的三名騎士，不過速度一定要快，因為隨即會有三名敵騎士的增援從後方出現。

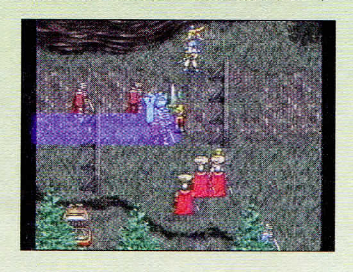
這版的關鍵是和重裝騎士的戰鬥。由於他會帶同三名騎士出擊，且四人更會一有機會便使用X斬，因此在下會盡量在遠距離以索特的SONICSHOOT將他們串燒，但即使只剩下重裝騎士亦不可大意，因為他除了會使用調合藥來回復外，更會在形勢不對時使用雷擊之魔封石來個「一鑊熟」，所以最好能利用麥撒的狼牙封殺及早封着他以免出現悲劇（這版的寶箱內所放的是「龍牙之太刀」）……



『跟着，我們為了得到短暫的休息而進入了密卡魯特鎮……』

在鎮上的酒吧，索特得知聯邦為了打倒叛軍似乎雇用了殺手，不過這殺手有個奇怪的習慣，那就是只會替比自己更強的雇主辦事（既然比你強，倒不如自己動手？），不過勸各位暫時最好不要理這事……

當在鎮上補充了裝備及到鬥技場提升了一定的等級後，各位便可離開這鎮繼續旅程，而在營地中，索特則打算接下來向南方推進，直迫聯邦的中心奧特巴，而第一站便是受聯邦攻擊而被滅的羅姆奴斯（ロムルス）。





『10年前的大戰，是由東面的羅姆奴斯及北面的拉爾美特二個大國，因一些國境上糾紛而開始的，但在近千日的大戰後，兩大國回復友好，大陸亦得以恢復和平，然而，神祖聯邦奧特巴突然從南方作出的侵略，將這和平粉碎了。東面的大國——羅姆奴斯王國的首都，首當其衝受到聯邦的攻擊……王都羅姆奴斯……這個曾引以自豪的都市，現在已化為瓦礫的山丘。』

In The Romulus
死之都

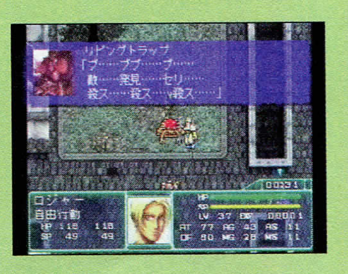


這一戰的敵人再次是大量不死物，雖然最初他們的數目不多，但當有人想打開圖版上某些寶箱時，會發現那些其實一種會向人攻擊的活寶箱，而第二陣的敵人亦會同時出現。基本上這版的難易度並不算高，但需留意市街上有一些路是不通的，最好能在戰鬥開始前加以確定，否則戰鬥中很可能會趕不及去救那些被敵人孤立一角而麻痺了的同伴。

這一版的兩個寶箱中，分別放着「黑色寶珠（黒のオーブ）」及「子彈之頸鍊（弾丸のネックレス）」。

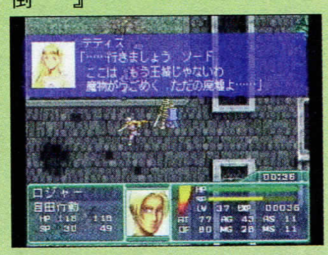
『在化為瓦礫山丘的王都羅姆奴斯內，我們就像看到了拉爾美特明天的樣子般……聯邦的力量實在是太大了，到底微不足道的我們可以幹得出甚麼呢……』

回到營地後，便可前往連



接南北艾洛比亞大陸的泰迪索斯之門（タルテソスの門）。

『……將北艾洛比亞和南艾洛比亞這兩個分隔在南北的大陸連結起來的直布拉達海峽，設在這海峽上的一扇巨門，自古以來就被稱為泰迪索斯之門，只要通過這泰迪索斯之門便是南艾洛比亞大陸，可以攻向聯邦的根據地了。因時勢而成為了領導者的我，為何會和叛軍來到這裏的呢……不過還是遲些再想這個吧，現在只有全力去將眼前的強敵打倒……』



Gatekeeper
巨獸多頭龍



雖說是通往聯邦中心南艾洛比亞的入口，但這地方的守備軍力卻並沒有甚麼特別，這難免令人感到對方佈下了甚麼陷阱的，不過索特就索性由自己去試出他們設了甚麼陷阱。

這一版的目的是將圖版上的敵人打倒，由於敵人之中有不少槍手，所以最好能多用一些遠距離的必殺技來抵消這不利因素，倒是這一版的敵人本來數目就不多，要取勝應該是很容易的。

正當以為已攻下這裏時，巨門前的小屋突然發生爆炸，原來聯邦藏了一匹多頭龍在這裏，雖然是及時避過了牠所噴出來的火炎，但索特亦明白到是不能和牠硬拼的，於是大家只有先行撤退，回到營地後，費莉絲想起她在王城時曾聽説多頭龍是可用一種稱為「呼叫之笛」的魔法道具來控制的，而這東西則應該是藏在邊境的火山島內，於是大家便暫時繞道往東面的劍之岬，以便從那裏乘船往火山島，不過，在這之前應回到依貝尼亞之岬，並進入這裏三次………

『我有預感……變化經常都是突然到來的，對，是改變目的地這種變化的預感……』





Childhood is End
沈默的少年……

當索特第三次進入這地區時，他突然感覺到有人和他的內心説話，這時候，迪絲發現一名少年站在附近的山丘上，但不論迪絲問他名字、親人或是出身地時，這少年也是一言不語，這時這少年突然變成了和索特一樣，令大家明白到他有着複製其他人外貌的能力，而索特亦先將他帶回營地，避免被聯邦軍發現（這一版是不用戰鬥的）。

回到營地後，這少年用手指將自己的名字吏吏（リリン）表示給其他人知道，跟着大家便再度向劍之岬進發……

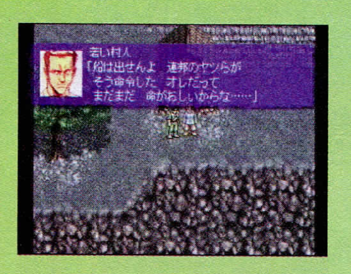
『一個像劍一樣，突起的細小山岬，從這裏應該是可以乘船往東面邊境的火山島的，但這只是在和平時的事，因為戰爭已將日常的一切徹底破壞了……』





The Cape
劍之岬

在這裏雖然是有船，但年輕的村民卻因為聯邦下了命令而不敢開船，這時小屋前的老婆婆向索特透露那村民似乎是暗戀一位住在柏杜華地區的女孩，於是大家馬上走到那裏希望那女孩能為他們寫一封介紹信，卻想不到一走進柏杜華地



區時，突然遇上了一名艾露瑪（エルマ）的少女，她一看見索特便說要加入隊伍，更說要做索特的女朋友，但無論如何，她也是首先加入到隊伍中的魔法使（魔法少女……）。

當然，劍之岬那位村民所暗戀的女孩子並不是艾露瑪，當你走向圖版左上方後，便會找到一位柏杜華的少女（バドヴァの少女），雖然名字是有點行貨，但她卻為你寫了一封介紹信。

回到劍之岬後可再次去找那村民，當他看到介紹信後，終於答應暗地裏開船讓索特等人前往火山島；在船上，迪絲問費莉絲參加叛軍的原因，原來對費莉絲來說，一個國家被滅只不過是名字從地圖上消失罷，倒是自幼經常陪她的衛兵因戰爭而離開了她、用來遊玩的庭園亦變成了放置武器的地方，這一切一切令她已經不想



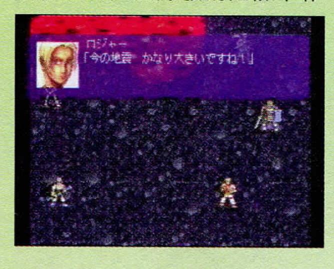


再看下去了，甚至會覺得若殺掉父親可令這結束的話則寧可動手……

『我們已經到達火山島了，但是聯邦的魔掌亦早已伸展到這裏來了……到底會有甚麼東西在這島上等待着我們到來呢？』

Volcanic Cone
激震之大地

當索特等人剛到達火山島時，遇上了一次很大的地震，原來這並非天災，而是聯邦四將軍的魔將奧特魯（オルトルート）故意向火山口輸入魔力而引起的，他知道索特需要得到呼叫之笛，於是便故意放在一個寶箱之中，讓索特要冒着被捲入火山爆發的危險下作





戰。

這一版的圖版頗大，而且更是由一些近距離的S字路構成，因此在移動時經常會受到魔法使的遠程攻擊，而為了減輕這不利因素，最好是多些使用十字手裏劍等特殊攻擊（有些敵人更是只有用遠程攻擊才能擊倒的）。

在移動途中雖可以打開寶箱，但原來裏面根本就沒有甚麼呼叫之笛，而真正的呼叫之笛則會在你將全部敵人全滅後在敵兵身上發現；總之各位的目標是要在7分鐘內將敵人全滅，否則便會因走避不及而需多玩一版「Time Limit四時之惡魔」（在下沒有玩這一版的）。

『聯邦軍的陷阱相當巧妙，看來那些傢伙是掌握了我們的動向的……這就是所謂逃不出他們的手上嗎，但這也沒所謂，反正不能避過敵人，現在就只好專好前進吧。』

索特他們總算能在火山爆發前的一刻逃回船上，由於現



在已取得了呼叫之笛，於是便能再次前往泰迪索斯之門向多頭龍挑戰。

『只要通過這泰迪索斯之門便是南艾洛比亞大陸……可以攻向聯邦的根據地了，之後就只剩下阻擋在門前的三頭巨獸多頭龍……然而現在我們能依靠的，就只有這支微不足道的笛子吧……』

Go Ahead!
反擊

再次進入泰迪索斯之門後，由於呼叫之笛要在一定的距離下才能發揮效果，因此索特只好拜託迪絲飛到多頭龍頭頂來使用這笛子；在笛子的力量下，多頭龍的火炎被封了，留守的聯邦軍因此大為震驚，馬上派出全部守軍準備決一死戰。

雖說已不用害怕多頭龍的波動砲火炎，但牠還是會作一般噴火攻擊的，而且牠的HP異常地高，又塞住了通往城塞的入口，基於城塞內的敵人以魔法使及弓兵為主，因此初期應派人設法先處理其他較接近的敵人。多頭龍在HP降低至一定程度後會後退至城塞中央，這時無論如何也要先擊倒高塔上的敵僧侶，否則牠一旦向多頭龍使用回復魔法便前功

盡廢了（亦可選擇在牠開始後退時狂用特殊攻擊一口氣擊倒牠）。

這一版內共有兩個寶箱，裏面分別放着「龍之鉤爪（竜のかぎつめ）」及「羅盤」。

『我們在泰迪索斯之門前面架起了營幕。通過了這門便是敵人的根據地，恐怕在海峽的另一方會有大部隊在等待我們。現在我們所必要的，是短暫的休息……』

回到營地後，索特看見費莉絲很夜亦未能入睡，這時應選擇説「不如談一會吧（少し話でもしゆうか）」。

「……呃，我是曾經這樣想過的，假如我是小狗或小貓的話就好了……」

「為甚麼？」



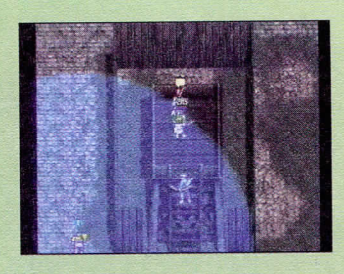


「這是因為……」

「唔?」

「是秘密吧……」

跟着各位可打開地圖，進入新增的直布拉達海峽（ジブラルタル海峽）。



『那橋是何時建成的呢，它的長度恐怕有10哩以上。越過泰迪索斯之門後，我們終於踏足南艾洛比亞的大地，而就如估計的一樣，那裏有聯邦的大部隊在等待我們。』

Gibraltar War
決戰・直布拉達

這一版需要頗長的時間來完成，所以在下會花較多時間在講解攻略技巧的部份上。

在版面開始時，敵人是橋面上的數名侍及在兩旁飄浮的幽靈，對付幽靈必須利用遠程攻擊，然而與那些侍交戰時亦不應大意，因他們是懂得使用區域性火炎魔法的，應付方法是看見他們有唸呪的符號出現後，馬上用不需等的招式來先發制人，但在這裏並不宜將忍者的SP用得太盡，因為當過橋後會遇上大群幽靈，需要繼續利用十字手裏劍來消滅其中一部份的。





接着下來是將部隊分兩方面佔領上方和中央小屋前的黃色魔法陣，利用它來回復各人的SP，若有敵人在這時接近的話，則更可放膽地使用特殊攻擊來迎戰。

當隊伍中有人經過了最右方的小橋後，DARKLORD便會從畫面右方登場，不過他並不會主動向你攻擊，所以你可先清理圖版上餘下的敵人及取下寶箱（三個寶箱分別放着「爆碎之劍（ダイナストブレイド）」、「月光之鎧」及「魔導之杖」）。

跟着便可開始向DARKLORD攻擊，他在受到一定損傷後，便會派出兩名活鎧甲的手下代他出戰，這兩人的特性是會每分鐘使用一次全體攻擊，由於這一招是沒辦法防備的，因此只好在中招後盡快回復，至於對付這兩人的方法當然是先集中攻擊其中一人，但因為途中的戰鬥很可能已將各人的SP用盡，所以在沒有十足勝算時，不妨先回魔法陣補充SP才發動攻勢。



『戰場上只剩下無數敵兵的屍體。是我們獲勝了……雖然最初只有數人，但叛軍的力量確實是增強了。但為何我會無緣無故答應當叛軍領袖的呢，或許是戰鬥令我太疲倦吧……這種疑問再次浮現在我的腦海中了。』

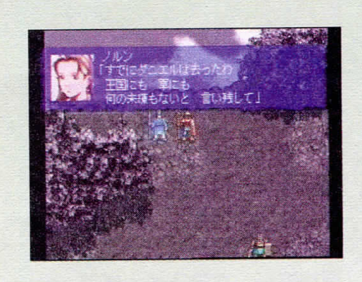
回到營地後，大家都覺得相當疲倦而想盡快休息，卻想不到索特竟然是最早睡着的人，但他會發一個怎樣的夢呢？

Recollections II
過去的日子

在索特的夢中，再次想起了第17獨立騎團時的日子，這時身在前線的索特因為得知主力部隊受到敵人襲擊而想前往營救，但亞積士就認為國家根本只視他們為一枚引開敵人用的棋子，因此他決定離開，並希望説服索特和他同行，但索特覺得有必要回去救那些逃不掉的士兵，於是亞積士便提出要和索特對決，當你選了「好吧（いいだろう）」之後，戰鬥便會開始，以等級來説，亞積士是比索特稍高的，但只要有效地運用必殺技，仍是可在這一戰中獲勝的。

雖然索特是獲勝了，但他並沒有把亞積士殺死，只是令他瞎了一邊眼睛，接着他向各人告別，決定走自己想走的路……

『之後我們怎樣了呢，餘下的友軍在我們趕到時，已被敵人全滅了，而且在逃出敵人陣地時，萊倫更為了保護我而



死。好不容易才回到王國時，本隊全滅的責任卻不知在何時開始變成了要由我來負上……辯護也好、甚麼也好，對我來說已經沒有所謂了，就在我和亞積士那場決鬥的時候，一切已經結束了，我把自己交托給時間，十年空虛的日子，是唯一可治療我內心的搖籃……』



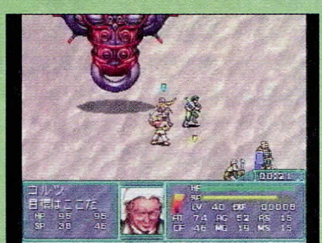
當索特夢醒後，各位便可進入地圖上新增的阿特拉斯砂漠（アトラス砂漠）。

『當踏足南艾洛比亞後，迎接我們的是一個廣大的砂漠，人稱這裏為惡魔之巢，這個只是地名吧……但想不到在這裏竟然遇上真正的惡魔了……』



Ancient Weapon
最終兵器









當進入砂漠時，索特他們遇上了一支聯邦軍的實驗部隊，而曾在火山島設下陷阱的奧特魯亦同時出現，這次他更帶來了一台名叫「機神1號」的物體前來，這個像土偶般的傢伙只是需要開一砲，一所房子便馬上化為灰燼，原來，這就是聯邦所發掘出來的古代兵器，正當各人都認為不可能戰勝那股破壞力時，索特卻說那既然是有名字的東西，就一定是可以被破壞的（這是甚麼理論？），特卻這樣的說話，總算穩定了各人的士氣。

開戰後，機神1號由於控制系統不完善，會先開砲幹掉三名敵兵，跟着它會以斜線的方法向右下及左上移動，基於它是飄浮於半空中的，即使你包圍着它也是不能阻止它的移動的，而且它更會在每20秒左右開動一次重力武器，因此在移動時應同樣採用斜向的路線，並盡量利用各人物的特殊攻擊。

當打敗「機神1號」之後，一名叫「道之賢者」的老人突然出現，他不但知道索特的名字，更說承認索特成為神的代理人……

跟着索特在轉眼間被帶到北艾洛比亞的尼拜奧斯山脈（リバイオス山脈）一帶，索特在山崖上發現了一塊「黃道十二神之石板」，而石板中更出現了寂靜神塞勒涅，她說封印已被解開，12神的石板會在各地出現，要索特一一收集這些石板變成的指環，那麼才會得到真正的力量，雖然隊中各人對突然出現的兩種神各有不同見解，但對索特來說，打倒聯邦才是最重要的。

回到營地後，費莉絲問索特今後打算怎樣，這時應回答「盡力而為吧（何とかなるさ）」，之後可先進入地圖上新增的「賢者之里」。

『位於山脈山腳下的被遺忘土地，據說這裏住了一班知道世上所有事情的賢者。但這只是傳說吧……因為從來也沒有人見過這些賢者。』

雖然接下來會進入一個名為「Wisemen孤高之地」的版面中，但因為既不用戰鬥、暫時亦沒有甚麼重要的劇情，因此在下並不會在這時介紹這一版，各位可回到南艾洛比亞大陸，進入阿特拉斯砂漠右下方的綠州（オアシス），這裏亦不會有戰鬥發生，各位除了可向各村民收集情報外，亦可在鎮上的石板取得金牛座（牡牛座）美神維納斯的指環。

回到營地後，費莉絲會問索特接下來想走哪條路線，這時應選擇「前往荒地（荒れ地を行こう）」，跟着便可前往地圖上新增的「阿特拉斯山脈（アトラス山脈）」。

『阿特拉斯山脈是通往聯邦王都的最大難關。這連串山脈，可稱得上是聯邦的盾牌，全靠它們，聯邦的王都到現時為止是從未試過受到進攻的，不過這也是以往的事了，因為我們的確是向聯邦的中心迫近中。』

這遊戲的故事攻略會到此告一段落，至於餘下的遊戲攻略，在下會以流程圖的方式列出，只要大家照着上面提到的條件及答題方式來進行的話（當然不可在途中死掉任何人），是可以達至超完美ENDING——可欣賞一般人沒機會看到BOUNTY SWORD SECOND預告篇。

超完美流程攻略篇

Nightmare 巨大的幻影
アトラス山脈

BATTLE：機神6號之戰（它可控制同伴）
勝利條件：打倒機神6號或パラティン

當地：談話：費莉絲
關係值：ほっておいて欲しかった+1

Not even justice 戰爭與真實
アトラス山脈・東

BATTLE：與羅渣、美蘭特之元上官戰鬥，若羅渣或美蘭特參戰時，談話後其中一人要和ゴーシュ對決。
勝利條件：打倒ゴーシュ
QUEST：取得獅子座指環

是否美蘭特作對決並獲得勝利？

分岐：YES

分岐：NO



Long good bye 南海之花束
紅之海

BATTLE：與美蘭特之未婚夫キャリバン戰鬥
勝利條件：打倒キャリバン

DIVE BOMBER 在空與海之間……
グレナダ之岬

BATTLE：在狹谷中與機神5號戰鬥（戰鬥中會以游標顯示目標位置）。
勝利條件：打倒機神5號

鎮　メッシーナの街
事件：酒吧中，エルマ遇上男孩
　　：エルマとキスする？（選答やめて）

THE VALLEY 遺忘之谷
忘れられた谷

BATTLE：與巨人之戰
勝利條件：敵全滅
QUEST：與村民談話、取得射手座指環

NINJA MASTER 寂靜之殺手
オケアノス（進入2次後發生）

BATTLE：與ツキカゲ對決
勝利條件：打倒ツキカゲ
同伴：ツキカゲ（需支付5000元）

THRILLED 殺人者們
封印の墓所

BATTLE：アカツキ登場
　　：與機神9號（死之倒數）戰鬥
　　：若ツキカゲ參與戰鬥時，ツキカゲ會與アカツキ對決
勝利條件：打倒アカツキ
QUEST：取得水瓶座指環

當地：談話：費莉絲（選答思わんな）

RAPID FIRE 槍聲不絕
絶望の湖



BATTLE：與重攻擊部隊之戰
：與機神3號之戰
勝利條件：敵全滅
QUEST：取得雙子座指環

THE WALL 邪惡之壁
暗黒の壁

BATTLE：與機神7號之戰
勝利條件：打倒機神7號

當地：選擇往の街

GHOST TOWN 遲來的死神
遺跡の街

以QUEST模式開始
QUEST：談話：惡靈
：喪屍出現（BATTLE開始）
勝利條件：敵全滅
QUEST：石碑：12神像之文字
　　：惡靈出現（BATTLE再次開始）
勝利條件：敵全滅
QUEST：取得蠍座指環



當地：談話：費莉絲（選答大丈夫か）

VALKYRIES 女戰神之騎行
アクラ
BATTLE：ルーネ出現，接近後、機神8號出現
勝利條件：敵全滅

鎮　アクラの街
酒吧：往太古之島之情報
酒吧：以3000元購入道具リュート

イベリアの岬
QUEST：與ファウスト見面（分別回答田田、1、2、2、2、1）

スパニアの岬
QUEST：取得牡羊座指環

ロムルス
QUEST：同伴：シュタイア

剣の岬
QUEST：取得山羊座指環

クルテリスの門
QUEST：取得天秤座指環

ジブラルタル海峡
QUEST：同伴：リュウビ
QUEST：取得乙女座之指環

SMALL ISLAND 約束之土地
太古の島
船上事件
QUEST：談話：費莉絲（選答しているかもな）
談話：道之賢者：取得魚座之指環

營地：談話：費莉絲（選答いいや信じるよ）

ANOTHER ONE 與影子之戰
ハイランド
QUEST：談話：大賢者
　：影子出現
BATTLE：與影子之戰
勝利條件：將影子打倒
QUEST：談話：取得BOUNTY SWORD

DUELIST 決鬥者 ハイランド
BATTLE：與機神11號之戰（計時炸彈）
　：與ルーネ之戰（アテナ必須參與這場戰鬥）
　：同伴：ルーネ（戰鬥結束後）
勝利條件：敵全滅

RECOLLECTION III
在十年的盡頭
事件：索特之夢3，只有對白的版面

ON THE TRAILL 往魔之中樞
神組連邦
BATTLE：與機神10號及レオバード戰鬥
勝利條件：敵全滅

TRUE FRIEND 對決 オルトバ城砦
BATTLE：與アジャックス戰鬥
同伴：アジャックス（需由索特打倒他）
勝利條件：打倒アジャックス

營地：選擇從正門進入

BATTLE ON THE ROAD 血染之道
オルトバ城 1F
BATTLE：在溶岩到達前走到紅色地區
勝利條件：12分鐘內全員到達紅色地區

CONFRONT WITH 死鬥
オルトバ城 2F
BATTLE：與未有成為同伴的人物戰鬥
勝利條件：敵全滅

LAST BATTLE 神祖皇帝
オルトバ城祭壇
事件：索特以外的隊員行動不能
BATTLE：與機神12號戰鬥
事件：索特以外隊員加入戰鬥
BATTLE：與皇帝戰鬥
勝利條件：打倒神祖皇帝



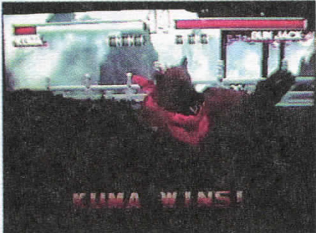
BOUNTY SWORD 真實之戰
ラインメタル王國首都
QUEST：デトニクス之死
BATTLE：超機神第1、第2、最終形態之戰
勝利條件：打倒超機神最終形態

全完

勁！一如以往，在對戰格鬥遊戲之中，往往是會有非常多的隱藏人物，而《鐵拳 3》這極受歡迎亦不例外，直到現時為止，在《鐵拳 3》之中出現了的隱藏人物共有3名，分別是「熊貓」（亦即是熊人的2P色）、「JULIA CHAN」和「GUN JACK」，以下便是這3個人物的全出招表。

熊貓・熊人全招表





技名	指令
BEAR HEAVEN CANNON	→、LP、LP、LP
SPRING HAMMER PUNCH	（DOWN 中）↓ LP + RP
STRAIGHT + ELBLE + UPPER	RP、LP、RP
BEAR PUNCH COMBO	LP、LP、LP
BEAR KNUCKLE	LP + RP
DOUBLE UPPER	（蹲下至站立途中）LP＋RP
DOUBLE HAMMER	LP + RP、LP + RP 或蹲下至站立途中 LP + RP、LP + RP
BEAR SWING	（蹲下前進中）LP、RP、LP
BEAR SWING	（蹲下前進中）RP、LP、RP
UPPER RUSH	↘、LP、RP、LP、RP
UPPER RUSH	↘、RP、LP、RP、LP
MEGATON CLAW	←↙↓↘、RP
BEAR SCISSORS	→→（或→）、LP + RP
HIP BREATH	↗、LK、RK
WILD SWING	↓↘、LP、RP、LP、RP
BLOOD CLAW	（在使用場中蹲坐或 HIP BREATH 後）LP、RP、LP、RP
BLOOD CLAW	（在使用場中蹲坐或 HIP BREATH 後）RP、LP、RP、LP
原地蹲下	LK + RK
BEAR RUSH（上段）	↓、LP、LP、LP、RP、→、LP
BEAR RUSH（中段）	↓、LP、LP、LP、RP、↘、LP
BEAR RUSH（下段）	↓、LP、LP、LP、RP、↓、LP
BEAR RUSH（上段）	↓↘、LP、RP、→、LP
BEAR RUSH（中段）	↓↘、LP、RP、↘、LP
BEAR RUSH（下段）	↓↘、LP、RP、↓、LP
BEAR RUSH（中段）	↓↘、RP、↘、LP
BEAR RUSH（下段）	↓↘、RP、↓、LP
TERRIBLE CROW	←、LP + RP
ROLLING BEAR	←、LP + RP、→↘↓↙←↖↑↗
SALMON HUNTING	←→、LK + RP
VIOLENCE UPPER	（蹲下至站立途中）LP
VIOLENCE CLAW	（蹲下至站立途中）LP、RP
熊鬼神拳	→→、LP
紅返	←LK + LP + RP
DEADLY STEP	（對手DOWN了時）↓、LK

FIG | 2P | 製造商：NAMCO | AD

技名	指令
挑發	LP + LK + RK
氣合溜	LP + LK + RP + RK
BEAR BITE	（接近敵人時）LP + LK
BEAR HACK	（接近敵人時）RP + RK
BRUIT SLOW	（接近敵人左側面時）LP + LK 或 RP + RK
CHOKE SLUM	（接近敵人右側面時）LP + LK 或 RP + RK
BLOOD SOCCER	（從背後接近敵人）LP + LK 或 RP + RK
背向投	（用背部向着敵人）LP + LK 或 RP + RK
BEAR PUNCH KICK	→→、LP + RK
CHEERFUL BALL UP	→↘↓↙←、LP + RP

JULIA CHAN 全招表



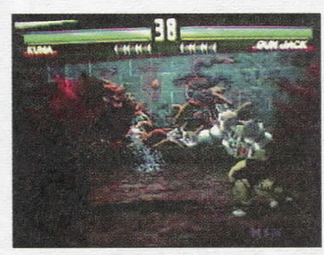


技名	指令
通天砲	LK、LK、LK
通天砲	↘、LK、LK
前掃腿	（蹲下中）RK
前掃十字把	（蹲下中）RK、LP
前掃連腿	（蹲下中）RK、RK
前掃扇腿	（蹲下中）RK、↓、RK
蒼空砲	（蹲下至站立途中）RK
烈震踏	（向前大跳開始時）LK + RK
斬捶	（蹲下至站立途中）RP
斬捶通天砲	（蹲下至站立途中）RP、LP、LP
突雙掌	LP + RP
崩捶	↘、RP
大纏崩捶	（當崩捶擊中敵人之時）LP
衝腿	↘、LK
背面取	RK（擊中後）←
後掃腿	（蹲下開始前進時）RK
穿弓腿	（後掃腿中）LK
絕招通天砲	→、LP + RK
轉身腿	LK + RK、RK
虎身肘	→→、LP
疾步掌拳	↓↘、LP
連拳	LP、RP
疾步崩肘	↓↘、RP
斬捶崩肘	（蹲下至站立途中）LP、LP
槍穹腿	↘LP、RK、LK
槍穹腿	LP + RK、LK
槍穹腿	LP、LP、RK、LK
斬擊	LK、RP
連拳大纏崩捶	LP、RP、LP
衝腿通天砲	LK + RP、LP
連拳上段腳	LP、RP、RK
連拳下段腳	LP、RP、LK



斬捶前掃連腿	（蹲下至站立途中）RP、RK、RK
斬捶前掃十字把	（蹲下至站立途中）RP、RK、LK
斬捶前掃扇腿	（蹲下至站立途中）RP、RK、↓、RK
斬捶槍穹腿	（蹲下至站立途中）RP、LP、RK、LK
斬擊前掃連腿	LK、RP、RK、RK
斬擊前掃十字把	LK、RP、RK、LP
斬擊前掃扇腿	LK、RP、RK、↓、RK
斬擊通天砲	LK、RP、LP、LP
斬擊槍穹腿	LK、RP、LP、RK、LK
斬擊崩肘	LK、PR、RP
崩捶上段腳	↘、RP、RK
崩捶下段腳	↘、RP、LK
迅腳前掃連腿	RK、RK、RK
迅腳前掃十字把	RK、RK、LP
迅腳前掃扇腿	RK、RK、↓、RK
虎身連攻	→→、LP、RK
天砲	→、LP
疾步連肘	↓↘、LP、RP
崩拳	→、LP、RP
挑發	RP＋LK＋RK
氣合溜	LP＋RP＋LK＋RK
DEAD BALLET BOMB	（接近敵人時）LP＋LK
FISHERMENS SUPLEX	（接近敵人時）RP＋RK
BULLDOGGING HEAD LOCK	（接近敵人左側時）LP＋LK或RP＋RK
JULIA RUNNER	（接近敵人右側時）LP＋LK或RP＋RK
CALF BLANDING	（從敵人後方接近時）LP＋LK或RP＋RK
背向投	（背向敵人）LP＋LK或RP＋RK
FULL NELSON SUPLEX	（接近敵人時）↘、LP＋RP
MAD AXE	（接近敵人時）↓↙←→、LP
FRONT SUPLEX	（接近敵人時）↓↙、LP＋LK
JAPANESE OCEAN CYCLON SUPLEX	（接近敵人時）↓↙↓↙、LP＋LK
下段裁	↙（或↓）、LP＋LK或↙（或↓）、RP＋RK

GUN JACK 全招表





技名	指令
HELL BREATH	↘、LP＋LK
SPRING HAMMER PUNCH	（DOWN中）↓、LP＋RP
MASHINEGUN KNUCKLE	↙、LP、LP、LP、LP、RP
MASHINEGUN KNUCKLE PJ	↓↙、LP、LP、LP、RP
STRAIGHT→ELBLE→UPPER	RP、LP、PR
HAMMER COMBO	LP、LP、LP
DOUBLE HAMMER	LP＋RP、LP＋RP或（蹲下至站立途中）LP＋RP、LP＋RP
SWING L KNUCKLE	（蹲下前進中）LP、RP、LP
SWING R KNUCKLE	（蹲下前進中）RP、LP、RP
MEGATON PUNCH	←↙↓↘、RP
POWER SCISSORS	→→（或→或→）、LP＋RP
HIP BREATH	↗、LK＋RK
WILD SWING	↓↘、LP、RP、LP、LP
GIGATON PUNCH	←↙↓↘→（然後旋轉操縱捍）、LP
BLOOD FAN	（原地蹲下或HIP BREATH後）LP、RP、LP、RP
BLOOD FAN	（原地蹲下或HIP BREATH後）RP、LP、RP、LP
原地蹲下	↓、LK＋RP
HAMMER RUSH LOW	↓、LP、LP、LP、RP、↓、LP
HAMMER RUSH MIDDLE	↓、LP、LP、LP、RP、↘、LP
HAMMER RUSH HIGH	↓、LP、LP、LP、RP、→、LP
HAMMER RUSH LOW	↓↘、LP、RP、↓、LP
HAMMER RUSH MIDDLE	↓↘、LP、RP、↘、LP
HAMMER RUSH HIGH	↓↘、LP、RP、→、LP
HAMMER RUSH LOW	↓↘、RP、↓、LP
HAMMER RUSH MIDDLE	↓↘、RP、↘、LP
HAMMER RUSH HIGH	↓↘、RP、→、LP
BRAVO KNUCKLE	↓、LP＋RP
SCISSORS MELT DOWN	→（或→）、LP＋RP、LP＋RP
SCISSORS MEGATON	→（或→）、LP＋RP、↘、RP
MELT DOWN	（從蹲下狀態）↘LP＋RP
SIT ＆ HIP BREATH	（原地蹲下中）LK＋RK
MEGATON SWEEP	←↙↓↘、LP
MEGATON STRIKE	（從蹲下狀態）LP、RP
VIOLENCE UPPER	（蹲下至站立途中）LP
COSSACK COMBO	↙、LK、RK、LK、RK、LK、RK
UPPER RUSH	↘、LP、RP、LP、RP
EXPLODER	←↙↓↘→↘、LP
DARKNESS CUTTER	→、RK、LP
HEAD SLIDING	→（或→）、LK＋RK
DIVE BOMBER	LK＋RK（LK＋RK、LK＋RK可增加攻擊距離）
LIGHTNING HAND	↘、LK＋RP
CHERNO	（蹲下狀態）LP＋RP
氣合溜	LP＋RP＋LK＋RK
SCHIZOK RUSH	（接近敵人時）LP＋LK
LIFT UP SLUM	（接近敵人時）RP＋RK
SIDE LIFT SLOW	（接近敵人左面時）LP＋LK或RP＋RK
HANGING NECK SLOW	（接近敵人右面時）LP＋LK或RP＋RK
SPIRAL RUSH	（從背後接近敵人）LP＋LK
DEATH SHOOT	（從背後接近敵人）RP＋RK
背向投	（背向敵人）LP＋LK或RP＋RK
PILE DRIVER	（接近敵人時）↙→、LP＋LK
BACK BREAKER	（接近敵人時）↓↙←、LP
PYRAMID DRIVER	（接近敵人時）↓↘→、LP
CATAPULT SLOW	（接近敵人時）↘、RP＋RK
CATAPULT SLOW PLUS	（接近敵人時）↘↘、RP＋RK
PUNISHMENT DROP	（接近敵人時）↗、LP＋RP
PUNISHMENT MEGATON	（接近敵人時）↗、LP＋RP、↓↘、RP
SLAPPING DOWN	（接近敵人時）↙、LK＋RP
JAW BREAKER	（接近敵人時）→→、LK＋RP
HELL BREATH	↘、LP＋LK
FACE BASHER	（當完成HELL BREATH後）LP＋RP

→ 緊推着操縱桿
→ 輕推操縱桿



實在很久沒有在這專欄上和各位見面了。

由今期開始，這專欄會以較定期的方式在遊戲誌上刊登，雖然每次的版位或會較少，但希望能確立起遊戲音樂的地位，而小弟亦會盡量多接觸遊戲誌編輯部內的人，將他們對新碟的看法在這裏與大家分享。

真說侍魂 武士道烈傳



發售日：3月21日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00252（雙CD）
價格：2500日圓

這作品分別收錄了邪天降臨之章及妖花慟哭之章的BGM、BATTLE VOICE及DRAMA，DISC 1的音樂比較凄美，DISC 2的音樂則比較激昂，而且他們亦保留了《侍》一貫的韻味，若沒有買以往《侍》的作品，這倒是不錯的選擇。

天草四郎時貞　評分：7

惡魔城X ～月下之夜想曲



發售日：4月9日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7760
價格：2243日圓

這作品完全收錄了遊戲內的BGM，音樂中除了有凄怨及神秘的感覺之外，若在疲倦的時候欣賞一下這隻作品，的確可以舒緩及鬆馳一下神經，而且內裏還收錄了ENDING歌曲「I AM THE WIND」，這又甚教人錯過呢？

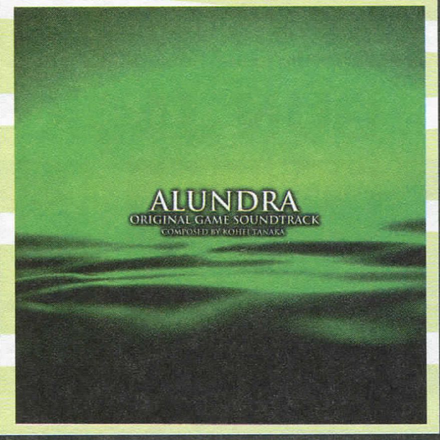
天草四郎時貞　評分：8

ALUNDRA

發售日：5月22日
發售商：ANTINOS RECORDS
編號：ARCJ-66
價格：2548日圓

《ALUNDRA》這隻遊戲中的BGM，有輕快節拍的，亦有驚慄緊張的，這作品都同時將它們完全收錄；其中由田中公平作曲的ENDING歌「TEARS」更是作品中的焦點之一。

天草四郎時貞　評分：8



QUOVADIES SOUNDFILE

發售日：4月10日
發售商：WEA JAPAN
編號：WPC6-8283
價格：2548日圓

這遊戲SS版的2以及PlayStation版的1幾乎同時推出，而這張CD亦大贈送地同時收錄了兩個作品中的BGM。雖然兩集的BGM都是採用交響曲的編曲手法，但相比之下，2由於在遊戲進行途中是需要玩者每一刻留意隊員間的通信，因此會在不知不覺間對那種氣氛陰沉的BGM留下深刻的印象，而PlayStation版1的BGM就似乎不大起眼了。

除此之外，這CD的碟面是印有彩色圖案的，可惜印刷效果似乎未如理想，看起來怪怪的，反而是那些美樹本晴彥的設定畫就吸引得多了。

J.J　評分：7



悄悄地在晚上哭泣／笠原弘子

發售日：4月10日
發售商：WEA JAPAN
編號：WPD6-9127
價格：1020日圓

這一隻是QUOVADIS 2所用的ENDING歌曲，所以基本上是只有那些將這遊戲完成過的人才會聽過的，雖然歌曲的名字會給人傷感的印象，但其實這首歌是採用較輕快的節奏的。至於另一首收錄的歌曲「約束」，則是代代木動畫學院97年春季的廣告歌。

J.J　評分：6

無責任新GAME評壇



無責任編輯：赤目黑龍

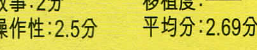
FINAL FANTASY TACTICS

對於SLG遊戲，黑龍一直也有着一種特殊喜好，對《FINAL FANTASY TACTICS》亦不例外，這《FFT》的玩法其實是非常的一般，而且不論是故事和戰鬥系也和之前的《TACTIC ORCA》非常相似，起初玩的時候還以為是玩着同一遊戲呢，不過玩下去之後，發覺這《FFT》確有其獨特之處，尤其是畫面方面。

PlayStation／ SLG／ SQUARE／ 港幣 398 元

評分：

人物／機械:3分	投入度:2.5分
畫面:3.5分	原創性:2分
音樂／音效:3分	難易度:3分
故事:2分	移植度:──
操作性:2.5分	平均分:2.69分





無責任編輯：赤目黑龍

GUNDAM THE BATTLE MASTER

《高達》可以說是伴着黑龍成長的作品，不論是電視、電影、玩具、模型也是，現在有機會一次過看到這些經典的機械真是令人興奮。這遊戲之中的機械真是製作得非常仔細，每一個部份也是非常的精密，完全沒有偷工減料的情形出現，不過唯一不足之處是人物是全新的。

SEGA SATURN／ ACT／ SEGA／ 5800 日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:3.5分
畫面:3分	原創性:2.5分
音樂／音效:3分	難易度:2分
故事:──	移植度:──
操作性:3分	平均分:3分



無責任編輯：MS

THREE DIRTY DWARVES

這個美版的動作遊戲，倒算不差了。因為它與一般的動作遊戲不同，平時的動作遊戲是都有人數和體力限制，但這遊戲就沒有限制了，只要玩者將被打暈的伙伴弄醒，就可繼續遊戲，是個新系統，不過可惜的是每一個STAGE太短，有種很容易過版的感覺。

PlayStation／ ETC／ SCE／ 338 港幣／

評分：

機械／人物:2.5分	投入度:3分
畫面:2.5分	原創性:──
音樂／音效:2.5分	難易度:2.5分
故事:2.8分	移植度:──
操作性:3分	平均分:2.68分



無責任編輯：KOTARO

METAL ANGEL 3

PC-ENGINE的名作系列《METAL ANGEL》，其新作《METAL ANGEL 3》的遊戲系統和以往兩集有很大的分別，能力值種類大幅增加，相對使遊戲系統複雜化，是其致命傷。而人物、機械設計和畫面表現都只是一般，浪費了良好的機能，不過戰鬥表現倒值得一讚，是比較可取的地方。

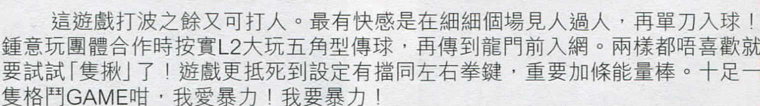
PlayStation／ PACK-IN-SOFT／ SLG／ 6500 日圓／ 1 BLOCK

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:3分
畫面:2.5分	原創性:3.5分
音樂／音效:3分	難易度:3分
故事:3分	移植度:─
操作性:3分	平均分:2.94分

無責任編輯：TAZ

NHL POWER RINK'97



這遊戲打波之餘又可打人。最有快感是在細細個場見人過人，再單刀入球！鍾意玩團體合作時按實L2大玩五角型傳球，再傳到龍門前入網。兩樣都唔喜歡就要試試「隻揪」了！遊戲更抵死到設定有擋同左右拳鍵，重要加條能量棒。十足一隻格鬥GAME咁，我愛暴力！我要暴力！

PlayStation／ SPT／ SONY INTERACTIVE ENTERTAINMET／ 5800 日圓

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:3.5分
畫面:3分	原創性:3分
音樂／音效:3分	難易度:3分
故事:──	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.5



無責任編輯：TAZ

日本職業哥爾夫球協會監修 DOUBLE EAGLE

個人認為，在哥爾夫球遊戲中，力度、風向等設定做得精細才最重要。反而不是如何去將遊戲做成多邊型。平時最討厭美國遊戲的多餘SETTING，原來在GOLF遊戲中會相反成為優點，這遊戲的設定精細度也有問題，推桿部分更明顯。以畫論GAME，喜歡多邊形畫面的朋友可能會較喜歡(但我喜愛如PGA TOUR那類平面畫風)。

PlayStation／ SPT／ SUNSOFT／ 6800 日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:2分
畫面:3分	原創性:2.5分
音樂／音效:2.5分	難易度:2分
故事:──	移植度:──
操作性:2分	平均分:2.5分



無責任編輯：TAZ

QUANTUM GATE I～惡夢之序章～

OH！GOD！雖說畫面不是一切，但連現今最低標準也達不到就不要怪人狠心！那播片暴到九彩，人物、機械設定也老土到極點，加上遊戲的故事亦無甚新意可言，十足70年代美國二三等電影一樣。給這樣低分真是很主觀，但亦因為它根本「未夠班」。

PlayStation／ AVG／ GAGA Communications／ 5800 日圓

評分：

人物／機械:1.5分	投入度:0分
畫面:0.5分	原創性:3分
音樂／音效:1.5分	難易度:2分
故事:1分	移植度:──
操作性:1分	平均分:1.3分

無責任新GAME評壇



無責任編輯：TAZ

時空戰士 DUAL LORD

這個是真正的「3D」立體冒險型遊戲。玩法有點像《DOOM》加《TOMB RIDER》，更加似《DARK FORCE》。音樂以盒帶而言算很好，而且和遊戲的印第安風格很配合。留意敵人死時的「美態」，人型死時會按着傷口，恐龍又會在地上「典吓典吓」。唯一可惜是在水中時的表現不好，轉到頭暈又看不清情況，敗筆！敗筆！

N64／ STG／ ACCLAIM JAPAN／ 8480日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:3分
音樂／音效:4分	難易度:3分
故事:3分	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.6分

無責任編輯：TAZ

MAXIMUM FORCE

打《MAXIMUM FORCE》的好玩處和玩日本射擊GAME很不同，會有很多古靈精怪嘅嘢令你有興趣玩落去。例如「巨型比堅尼」、「爬行男女二人組」、「採花伯伯」和「夢醒時份婆婆」都十分抵死過癮。敵人設定十分美國化，黑超皮夾克加有型拔鎗動作。愛玩鎗GAME的朋友絕對不要為畫面風格而錯過這遊戲。

AC／ STG／ ATARI

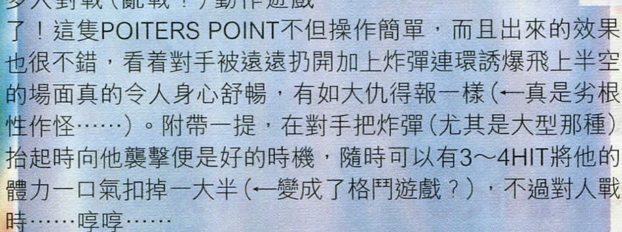
評分：

人物／機械:3分	投入度:4分
畫面:4.5分	原創性:3分
音樂／音效:4分	難易度:3.5分
故事:2.5分	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.4分

無責任少尉：HAJIME

又一隻娛賓佳品

自《炸彈人》之後已很久沒有這類肉帛相見、快上快落的多人對戰（亂戰？）動作遊戲了！這隻POITERS POINT不但操作簡單，而且出來的效果也很不錯，看着對手被遠遠扔開加上炸彈連環誘爆飛上半空的場面真的令人身心舒暢，有如大仇得報一樣（←真是劣根性作怪……）。附帶一提，在對手把炸彈（尤其是大型那種）抬起時向他襲擊便是好的時機，隨時可以有3～4HIT將他的體力一口氣扣掉一大半（←變成了格鬥遊戲？），不過對人戰時……哼哼……



另外説説缺點吧！首先太簡單的戰鬥方式和不多的版圖令遊戲大打折扣，此外隱藏人物也強了點，不是用高LV的手套和必殺投是很難取勝的，而最令在下在意的是常被電腦「聯手夾擊」或是「落井下石」……

不過，當和朋友們閒來無事時，這遊戲也不失為「款待」他們的佳品。

機種：PlayStation
製造商：KONAMI
遊戲性質：ACT
售價：4800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:2分	操作性:3分
畫面:2.5分	投入度:3分
音樂／音效:2.5分	原創性:3.5分
故事:2分	難易度:3分
	移植度:──
	平均分:2.69分

POITTER'S POINT

無責任編輯：ABO

為人教練甚艱難

第8話
復活！
炎のチームワーク！！
Episode 1

自一九九三年九月在PC-ENGINE推出了的第一集至今，經過差不多四個寒暑，第三集的《METAL ANGEL》現在己經有得買喇。畫面方面當然經過大幅改良，而且亦有全程配音（所有女角加NARRATOR），令投入感大增。此遊戲的故事性頗強，採用類似電視劇的敘事方式，有趣的EVENT亦值得一看。第三集比起前作加強了戀愛要素，訓練項目和招式增加了，可算是一枚戀愛育成的SLG軟件。另一方面，遊戲運用了兩枚CD或會為人所垢病，皆因經常換碟是頗為麻煩的。此外，本遊戲要兼顧的數值不少，分配能力值和訓練項目殊不簡單。最後有幾點不明白的是身為教練的主角既要討好眾姊妹，居然又可以約會自己的妹妹，而戰鬥員又非女性不可……。算吧，始終都是以美少女為賣點的遊戲。

機種：PlayStation
製造商：PACK-IN-SOFT
遊戲性質：SLG
售價：6500日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3分	操作性:4分
畫面:3分	投入度:3.5分
音樂／音效:2.5分	原創性:2分
故事:3.5分	難易度:3分
	移植度:──
	平均分:3.06分

METAL ANGEL 3

無責任新 GAME 評壇

POITTER'S POINT

無責任編輯：米奇

大人小孩子一下子便可以上手



近來可供多人同玩的遊戲愈來愈多，的確，這樣的遊戲可讓一大班朋友開心一番，增進友誼，實在有存在的必要。回說這隻遊戲，以參加競技比賽為引子做得不錯，可以在比賽中貯錢購買手套來強化自己增加了遊戲的趣味性。遊戲本身的操作很簡單，大人小孩子相信一下子便可以上手，至於如何取得勝負不單靠反射神經，玩者的戰略也可以扭轉敗局，即使是那些常因為運動神經不夠人好經常輸而不太肯玩格鬥對戰的朋友，這遊戲或許會為他們帶來成功感。畫面方面就略嫌ZOOM近的時候角度太低，令人很難分辨3D物件的遠近關係，畢竟，電視始終是平面。

機種：PlayStation
種類：ACT
製造商：KONAMI
售價：4800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:3分
音樂／音效:2.8分	難易度:4.5分
故事:——	移植度:——
操作性:4分	平均分:3.47分

BOUNTY SWORD FIRST

無責任編輯：J.J

故事出色、唯系統略欠新鮮感



以實時方式進行的遊戲近年愈來愈普遍，因此難免對這遊戲的賣點打了一定的折扣，而實際上除了只能派5人出戰的系統顯得有點過時外，玩法方面基本上是沒有大問題的，若要說缺點的話，則要算是人物在移動方面的人工智能不足，往往碰上障礙物後便不懂得繞過它，降低了自動戰鬥的樂趣。

至於若要說優點的話，則不得不提它的故事，故事中不但是以31歲的男性作為主角，而在劇情方面亦確實能表現出一種成年人的思想方式，當和12歲的女主角走在一起時，兩人的個性就更為明顯，而主角在故事途中經常出現的獨白亦很有意思，不旦令在下有將它釋出來的衝動，亦吸引着在下去設法將這遊戲完成。

機種：PlayStation
製造商：PIONEER LDC
遊戲性質：RPG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1~6 BLOCKS

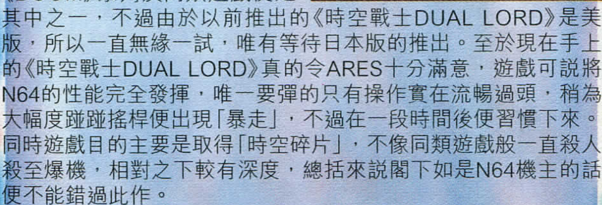
評分：

人物／機械:3.5分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:3.5分
音樂／音效:4分	難易度:3.5分
故事:4.7分	移植度:3.5分
操作性:3分	平均分:3.63分

時空戰士 DUAL LORD

無責任編輯：ARES

完全發揮N64性能的遊戲



由於個人喜好的關係，故一向對立體射擊遊戲特別留意，而《DOOM》系列及同類遊戲便是其中之一，不過由於以前推出的《時空戰士DUAL LORD》是美版，所以一直無緣一試，唯有等待日本版的推出。至於現在手上的《時空戰士DUAL LORD》真的令ARES十分滿意，遊戲可說將N64的性能完全發揮，唯一要彈的只有操作實在流暢過頭，稍為大幅度踫踫搖桿便出現「暴走」，不過在一段時間後便習慣下來。同時遊戲目的主要是取得「時空碎片」，不像同類遊戲般一直殺人殺至爆機，相對之下較有深度，總括來說閣下如是N64機主的話便不能錯過此作。

機種：N64
製造商：ACCLAIM JAPAN
遊戲性質：STG
價格：8480 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4分	投入度:3分
畫面:4分	原創性:2.5分
音樂／音效:3分	難易度:3分
故事:——	移植度:——
操作性:3分	平均分:3.2分

遊戲天國

無責任編輯：赤目黑龍

真是一個沒可再選的選擇……



射擊遊戲一直以來也是黑龍最喜愛的其中一種遊戲，不過，其實黑龍最喜歡的是那些有「可愛人物」的遊戲，所以這隻《遊戲天國》便正合「龍」意。這遊戲本來是一隻街機遊戲，不過，當年有這遊戲的遊戲機中心實在不多，所以相信有不少玩者以前也未有機會一玩這遊戲，而這遊戲的賣點便是其七彩多變以及「生活化」的版面，例如是「遊戲機中心」、「卡拉OK」等，而且在這SEGA SATURN版之中是有旁白的，玩起上來便更有親切感（懂得日文的話），不過，這遊戲有着一個黑龍一直以來對射擊遊戲的不滿，便是版數不多，這遊戲亦只是有8版而已。

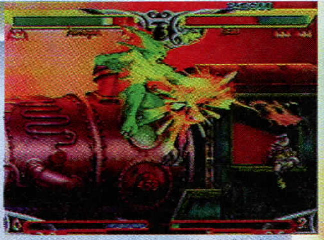
機種：SEGA SATURN
製造商：JALECO
遊戲性質：STG
售價：5800 日圓／7800（極樂 PACK）
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3分	投入度:3分
畫面:3.5分	原創性:2分
音樂／音效:2.5分	難易度:2分
故事:——	移植度:3分
操作性:2.5分	平均分:2.69分

無責任新GAME評壇

VAMPIRE SAVIOR



無責任編輯：小健健

實在是比上集更精彩

雖然小健健對甚麼2D格鬥遊戲也是不大靈光的，但對CAPCOM的《VAMPIRE》系列總有點情意結。來到了這一集，它的而且確給了我一點點驚喜。唔，本集承繼了上作那極豐富的影像資訊，而且更將這元素發揚光大，故此明顯地每個角色所擁有的畫量也增多了不少。除此之外，本遊戲的遊戲系統也給玩者耳目一新的感覺，例如漸漸回復的體力就是一個可以增加遊戲性之系統。就以筆者而言，這隻《VAMPIRE SAVIOR》是比《STREET FIGHTER 3》好玩的，縱使《SF 3》的底版性能較高及人物動作極為流暢。

機種：街機
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG

評分：

人物/ 機械	3.6分	投入度	3.8分
畫面	3.7分	原創性	3.9分
音樂/ 音效	3.5分	難易度	4.0分
故事	2.5分	移植度	——
操作性	3.3分	平均分	3.53分

遊戲天國



無責任編輯：山寺良牙

一家大小也適合的遊戲？

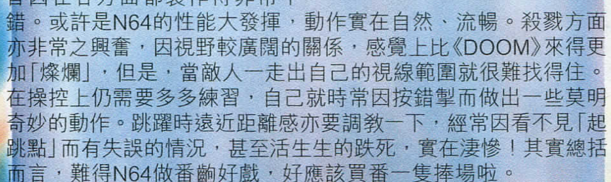
這一個遊戲的用色彩非常之柔和，另外難度也有非常之適中，適合一家大小一起去玩的遊戲。音樂方面，大多是輕快的曲調，另外在版面與版面的中間更會有一段小劇場，令打到倦時也可作一個小小的休息（ARRANGE MODE）。另外，本人喜歡且覺得有趣的就是在遊戲中用PIG時，發彈的聲音竟用「BI-BI-BU-BU」的效果音，幾乎「笑到我倒在地上」；另一個就是ENDING的STAFF ROLL的時候，那些事竟然是可以「打爆」的，唉……真不像話，竟然連製作人員名字也要打倒他們「一仆一碌」（ARCADE MODE）。但最終本人最喜歡的就是那家用版中強勁的聲優陣，他/ 她們所負責的角色十分之合襯，真想知JALECO怎會找到這一班這麼好的聲優。最後一句，用多2000日圓可多套動畫看。（編輯部&美術部註：正一係發聲優癲的人！）

機種：SEGA SATURN
製造商：JALECO
遊戲性質：STG
售價：5800日圓/ 7800日圓（極樂PACK）
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械	4分	投入度	4分
畫面	3分	原創性	4分
音樂/ 音效	4分	難易度	3分
故事	3分	移植度	——
操作性	4分	平均分	3.63分

時空戰士 DUAL LORD



無責任編輯：阿三

好玩！不過……跳山崖真係死得好慘。

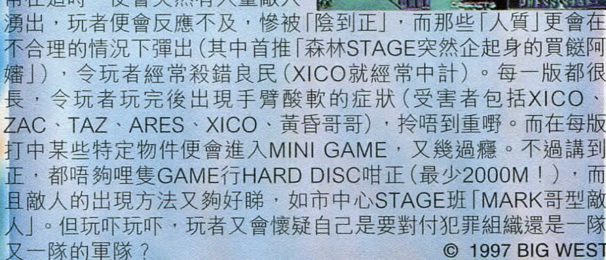
自問都算是個「體感」GAME迷，所以對有真實感重的遊戲一定不會放過。今次N64《時空戰士DUAL LORD》就正合我意，皆因在各方面都製作得非常不錯。或許是N64的性能大發揮，動作實在自然、流暢。殺戮方面亦非常之興奮，因視野較廣闊的關係，感覺上比《DOOM》來得更加「燦爛」，但是，當敵人一走出自己的視線範圍就很難找得住。在操控上仍需要多多練習，自己就時常因按錯掣而做出一些莫明奇妙的動作。跳躍時遠近距離感亦要調教一下，經常因看不見「起跳點」而有失誤的情況，甚至活生生的跌死，實在淒慘！其實總括而言，難得N64做番齣好戲，好應該買番一隻捧場啦。

機種：N64
製造商：ACCLAIM JAPAN
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM
價格：8480日圓

評分：

人物/ 機械	3.5分	投入度	3分
畫面	4分	原創性	2.5分
音樂/ 音效	3.5分	難易度	3分
故事	3分	移植度	——
操作性	2.5分	平均分	3.125分

MAXIMUM FORCE



無責任編輯：ZAC

射到手都軟

不大會玩鎗GAME。難得機鋪老細介紹，於是便試試。鏡頭PAN得頗慢，令人有點悶。但通常在這時，玩者便會突然有大量敵人湧出，玩者便會反應不及，慘被「陰到正」，而那些「人質」更會在不合理的情況下彈出（其中首推「森林STAGE突然企起身的買餸阿嬸」），令玩者經常殺錯良民（XICO就經常中計）。每一版都很長，令玩者玩完後出現手臂酸軟的症狀（受害者包括XICO、ZAC、TAZ、ARES、XICO、黃昏哥哥），拎唔到重嘢。而在每版打中某些特定物件便會進入MINI GAME，又幾過癮。不過講到正，都唔夠哩隻GAME行HARD DISC咁正（最少2000M！），而且敵人的出現方法又夠好睇，如市中心STAGE班「MARK哥型敵人」。但玩吓玩吓，玩者又會懷疑自己是要對付犯罪組織還是一隊又一隊的軍隊？

機種：街機
製造商：ATARI
遊戲性質：STG
容量：HARD DISC

評分：

人物/ 機械	4分	投入度	3.5分
畫面	4分	原創性	3.5分
音樂/ 音效	4分	難易度	3.5分
故事	3分	移植度	——
操作性	3.5分	平均分	3.63分

無責任新GAME評壇

無責任編輯：MS

一隻不錯的格鬥GAME



不經不覺《VAMPIRE》已出到第三集了，因本人很少玩《VAMPIRE》，所以當出了這遊戲之後都沒有留意，不過當玩過一次之後，發覺它的系統有很大的改變，本人也因這樣被它吸引住了。話說回來，今集的新系統的確不錯，再不同以往的2D格鬥一樣以ROUND數來定勝負，每當扣完一行能源後，仍然繼續進行遊戲，不會像其他格鬥GAME般，要等待ROUND 2開始，給玩者一個快感，一氣可成，還有的是在格鬥GAME裏可以回復能源的系統，真叫人一讚。而且在角色方面，都比較有趣，例如小紅帽，一位可愛的少女竟在格鬥遊戲裏大打出手，嘿！嘿！真的不錯呢！

機種：街機
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG

評分：

機械/人物	3.5分	投入度	3.8分
畫面	3.5分	原創性	3.8分
音樂/音效	3分	難易度	3.5分
故事	3分	移植度	——
操作性	3.4分	平均分	3.44分

VAMPIRE SAVIOR

無責任編輯：KOTARO

新技術支援下的佳作



這次是BANDAI公司第三次在家用機上推出以高達為中心的格鬥遊戲，從以往《機動武鬥傳G GUNDAM》和《新機動戰記GUNDAM W》中，已看出其技術有不斷的進步。然而到了次世代後，BANDAI嘗試使用平面機能方面較弱的PlayStation製造全新類型的格鬥遊戲——《GUNDAM THE BATTLE MASTER》。遊戲是採用全新的MOTION技術製作，而且大部份的機械比例均跟回原著設定，所以機械人移動時會有強烈的真實感和壓逼感，是PlayStation近期格鬥的佳作。(順帶一提，縱使此遊戲是格鬥類，但請不要忘記使用的是機械人，若逆天而行使用慣常的格鬥方法作戰，必定令你痛苦不堪……)

機種：PlayStation
製造商：BANDAI
遊戲性質：FIG
價格：港幣468元
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械	4分	投入度	3.5分
畫面	4分	原創性	4分
音樂/音效	3.5分	難易度	3分
故事	3分	移植度	——
操作性	3.5分	平均分	3.56分

GUNDAM THE BATTLE MASTER

無責任編輯：TAZ

我係超級新類型人3，用渣古打沙煞比



「不要問，只要玩！」不要問主角們：「點解咁多MS唔用，用部老爺機渣古II型打沙撒比」。不要問：「為何MS比例有咁大出入」。因為一來人哋鍾意，二來咁先好玩。這GAME的系統與一般格鬥GAME十分不同，不玩擋、不玩COMBO、也沒有太多必殺技。大家反而要記得自已正在控制一部MS。多用劍和BOOSTER。最有趣的就是可大玩「高達VS渣古」、「NEW高達對沙撒比」、「FA-ZZ VS京麥撒」等名場面再現。又可進行所謂幻之決戰，如有根性同信心嘅朋友不妨加入「渣古打沙撒比」的行例。

機種：PlayStation
製造商：BANDAI
遊戲性質：FIG
售價：港幣468元
容量：CD-ROM

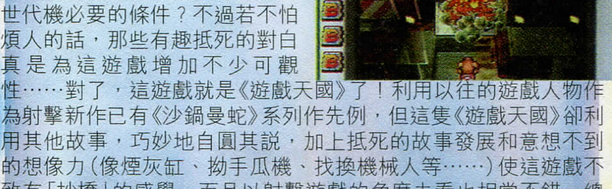
評分：

人物/機械	4分	投入度	4分
畫面	4分	原創性	3.5分
音樂/音效	4分	難易度	3.5分
故事	2.5分	移植度	——
操作性	3分	平均分	3.6分

GUNDAM THE BATTLE MASTER

無責任少尉：HAJIME

聲優天國



難道加上配音對白真的是次世代機必要的條件？不過若不怕煩人的話，那些有趣抵死的對白真是為這遊戲增加不少可觀性……對了，這遊戲就是《遊戲天國》了！利用以往的遊戲人物作為射擊新作已有《沙鍋曼蛇》系列作先例，但這隻《遊戲天國》卻利用其他故事，巧妙地自圓其說，加上抵死的故事發展和意想不到的想像力(像煙灰缸、拗手瓜機、找換機械人等……)使這遊戲不致有「抄橋」的感覺，而且以射擊遊戲的角度去看也相當不錯，總括來說是隻不俗的佳作呢！

註：極樂PACK的OVA非常有趣，可以說在短短十五分鐘之內完全將《遊戲天國》的精神發揚光大(？)，絕對不能錯過！

機種：SEGA SATURN
製造商：JALECO
遊戲性質：STG
售價：5800日圓/7800日圓(極樂PACK)
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械	3.5分	投入度	4分
畫面	3分	原創性	3分
音樂/音效	3.5分	難易度	——
故事	3.5分	移植度	4分
操作性	3.5分	平均分	3.11分

遊戲天國

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX：2507-5175

EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII（84票）
生產商：SQUARE SOFT
第二位 生化危機（21票）
生產商：CAPCOM
第三位 心跳回憶（9票）
生產商：KONAMI

三大受歡迎 SATURN 遊戲

第一位 櫻大戰（34票）
生產商：SEGA
第二位 超級機械人大戰F（16票）
生產商：BANPRESTO
第三位 拳皇96（12票）
生產商：SNK

三大最受歡迎街機遊戲

第一位 街頭霸王III（69票）
生產商：CAPCOM
第二位 拳皇96（18票）
生產商：SNK
第三位 鐵拳3（14票）
生產商：NAMCO

三大最期待 PlayStation 新作

第一位 BIO HAZARD 2（102票）
生產商：CAPCOM
第二位 街頭霸王EX PLUS（69票）
生產商：CAPCOM
第三位 鐵拳3（57票）
生產商：NAMCO

三大最期待 SATURN 新作

第一位 超級機械人大戰F（114票）
生產商：BANPRESTO
第二位 X-MEN VS街頭霸王（63票）
生產商：CAPCOM
第三位 GRANDIA（54票）
生產商：GAME ARTS

三大最期待移植 PlayStation 遊戲

第一位 超級機械人大戰F（45票）
生產商：BANPRESTO
第二位 街頭霸王III（48票）
生產商：CAPCOM
第三位 櫻大戰（12票）
生產商：SEGA

三大最期待移植 SATURN 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII（75票）
生產商：SQUARE SOFT
第二位 街頭霸王III（23票）
生產商：CAPCOM
第三位 死神兇宅（17票）
生產商：SEGA

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII（108票）
生產商：SQUARE SOFT
第二位 心跳回憶（18票）
生產商：KONAMI
第三位 BIO HAZARD（11票）
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 SATURN 遊戲

第一位 櫻大戰（42票）
生產商：BANPRESTO
第二位 超級機械人大戰F（24票）
生產商：BANPRESTO
第三位 心跳回憶／下級生（22票）
生產商：KONAMI ／ELF

三大最受歡迎男主角

第一位 古蘭特（55票）
遊戲：FINAL FANTASY VII
第二位 八神庵（29票）
遊戲：拳皇'96
第三位 KEN（16票）
遊戲：少年街霸2

三大最受歡迎女主角

第一位 真宮寺櫻（40票）
遊戲：櫻大戰
第二位 藤崎詩織（38票）
遊戲：心跳回憶
第三位 不知火舞（18票）
遊戲：餓狼傳説





精美獎品陸續有來

本問卷調查結果將直接交予遊戲生產商作參考（請圈出適當的答案）

獎項：　截止日期：1997年7月4日

《電腦天使SS》卡片盒　2名
《電腦天使SS》海報　5名

鳴謝德間書店送出《電腦天使SS》獎品
《新世紀EVANGELION～使徒新生》FOLDER　2名
《大地幻想物語》FOLDER　1名

下期開始SCEI大禮！！

由下期開始，「PLAYER'S CHOICE」得到SCEI的贊助，每期送出PlayStation主機及當月最新的PlayStation行貨遊戲。怎樣新？當然是當月快將推出的行貨遊戲了。當然啦！以後還會陸續增加獎品的種類和數量。大家踴躍投票，告訴遊戲生產商你的喜好吧！

PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：__________
年齡：__________
身份證號碼：__________
地址：__________
聯絡電話：__________

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1. 你最喜愛的PS遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

2. 你最喜愛的SS遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

4. 你最期待的三款PS遊戲
遊戲名稱：______　______　______
遊戲生產商：______　______　______

5. 你最期待的三款SS遊戲
遊戲名稱：______　______　______
遊戲生產商：______　______　______

6. 你最希望移植到PS上的遊戲
原著機種：______
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

7. 你最希望移植到SS上的遊戲
原著機種：______
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

8. 你最期待中文化的PS遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

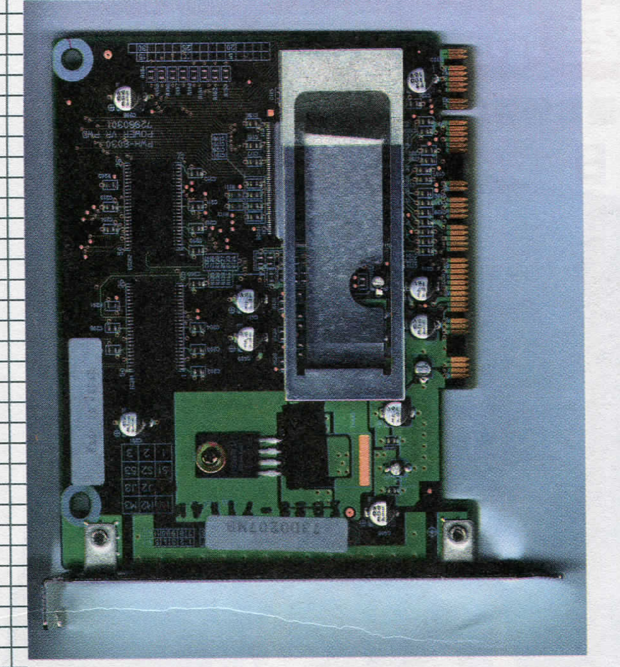
9. 你最期待中文化的SS遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：______
遊戲名稱：______

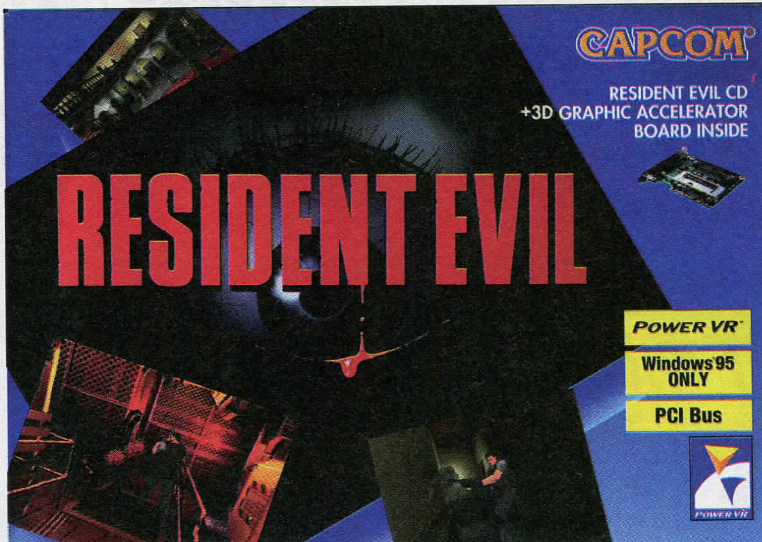
11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：______
遊戲名稱：______

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

13. 請提出你對PS特約店及行貨遊戲的意見
（如：特約店的好處與要改之處分別在哪裏？再需要何種服務？若要進行推廣活動？該有甚麼內容？）



RESIDENT EVIL



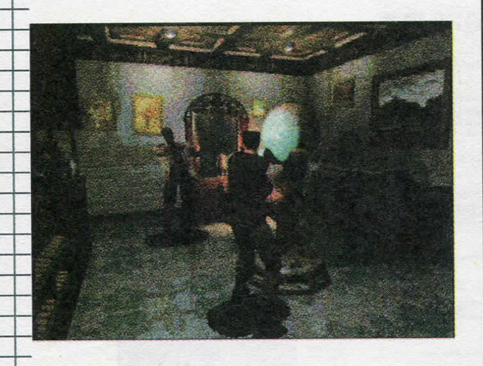
《RESIDENT EVIL》是甚麼？若你是有留意遊戲誌一向以來的介紹的話，相信也會知道這其實就是海外版的《BIO HAZARD》，這遊戲所引起的熱潮，大概亦不用在此多提，而我們今次為大家介紹的，則是它的PC電腦版。

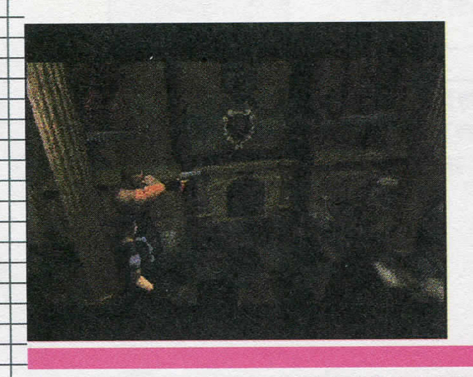
由於這遊戲採用了多邊形的人物，因此要在電腦上玩的話，是需要額外配上一張名為「POWER VR BOARD」的3D畫面加速卡的，至於在畫質方面，雖然是同一個遊戲，但電腦版的解像度就明顯地高很多，各位會否有興趣一試這版本呢？



最低硬件要求

CPU	Pentium 133MHz
Main Board Memory	24MB
Video Card Memory	2MB
Available HD Space	1MB
Display	640 × 480 pixels 65536 colors
CD-ROM Drive	Double-speed
OS	Microsoft Windows 95
API	Super Graphics Library









鳴謝：CAPCOM ASIA CO. LIMITED



電腦遊園地

古大陸傳說 ～時之路標～

機種：PC
製造商：TGL
遊戲性質：SRPG
容量：CD-ROM
價格：9800日圓
系統要求：WINDOWS95、對應DIRECT X之顯示卡、滑鼠

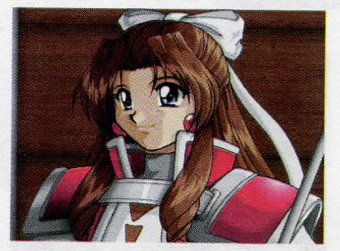
《FARLAND STORY古大陸物語》系列在PC98電腦上是個極具規模的遊戲系列，在搬到WIN95上時，就以《FARLAND SAGA古大陸傳説》為名，重新設定遊戲的世界，而遊戲的形式，從以往的平面SRPG，變成QUARTER VIEW的立體SRPG。在DIRECT X的協助下，色彩豐富的畫面，趣緻的Q版動畫，簡單易明的系統和玩法，令這遊戲頗受好評。一如以往的《古大陸》系列，TGL很快便推出《古大陸傳説》的續集《時之路標》。

《時之路標》的故事是發生在上一輯的8年後，8年前遭逢慘變，父母隻亡的小女孩子加玲已長大成人，成為一個性格過分堅強的超美少女（自稱）爆炎魔導師，由於照料她的親人都已去世，於是便獨自來到著名的商港阿多拉古達，要成為一個冒險家。

一開始遊戲，一段全畫面的動畫OP已相當吸引，配合CD音源，效果更佳。遊戲中雖然人物主要以Q版造型登場，但因為電腦解象度比電視遊戲機高得多，所以表情動作都可以很細緻。TGL在製作上也下了很多心思，人物的動作很多，加上有趣的演出效果和美麗的人物表情照，令遊戲頗為生動有趣，單看加玲指責人時的兇相便氣勢十足。







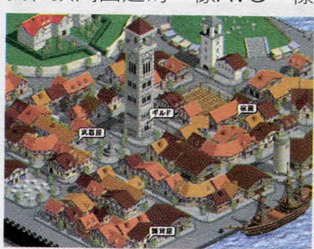


加入新元素

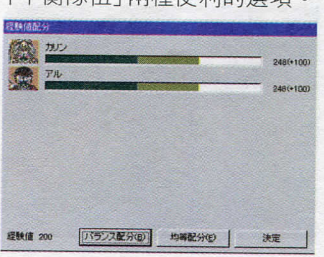
今集遊戲的系統跟上集作出了大幅的修改。加入了一些AVG的元素在內。遊戲主要以阿多拉古達鎮為中心展開，而戰鬥就以任務形式來劃分。加玲的冒險者隊伍加入了冒險者公會之後，就會每天從公會中接到不同的任務。有些任務是要在鎮周圍逛的，像AVG一樣要到鎮上各處地方跟那裏的人交談。而當任務完成之後，就可以回去公會總結成績收錢，回酒店休息便算完成了一天。

在經驗值的計算方面也引入了新系統，遊戲中的人物除了可在戰鬥中以打敗敵人、使用魔法和回復來獲取經驗外，完成任務回到公會後還會獲得額外的經驗值，而那些經驗值還可以由玩者自行分配，按玩者的戰略令全隊的力量平均一點或是把經驗集中分給某一、兩個隊員。這種設計，令專責回復、很少參與戰鬥的隊員如愛麗斯不致難以升級。分配對話框還安排了「平均分配」和「平衡隊伍」兩種便利的選項。











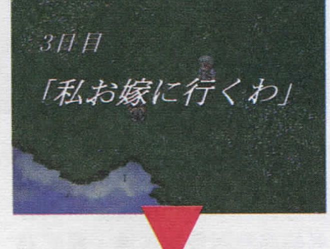
電腦迷請注意！

如果你喜歡抓下遊戲中的圖片來細心欣賞的話便要注意，首先這是個DIRECT X遊戲，一般的PRINT SCREEN方法是不能抓到圖片的，要用可以抓取DIRECT X遊戲畫面的抓圖程式才可。另外，由於《古大陸傳説》的程式問題，廠方已在遊戲的README檔內説明如果在全熒幕模式下玩遊戲，而又跳到另一個程式去的話，再次回到遊戲的時候很可能會發生HOLD機現象。要解決個問題的話，就要在256色式中以視窗模式來玩才可。

一如上集，今集遊戲同樣在CD-ROM裏收藏了些壁紙，全收錄在OMAKE文件夾內，有興趣的話不妨用來裝飾你的視窗。

遊戲分歧要小心

遊戲中也有一些小分支的，例如在第三天假如雅魯偷窺加玲洗澡的話，遊戲就會變成要跟加玲、愛麗斯和莎娜交戰，根本難以取勝；但假如不偷窺的話，只需要跟莎娜對戰便可以。所以在分支點時要小心選擇。















登場人物介紹

加玲

在前作中的8歲小女孩，經過8年的時間，已成為爆炎魔法的高手了。雖然她平時一副精神奕奕的模樣，不過由於年幼時的悲慘經歷，所以非常怕黑。



雅魯

隊中唯一的男性，在阿多拉古達港因誤會而結識加玲。在此之前一直都是失去記憶，四處流浪的劍士。性格懦弱，經常被隊中的女孩子欺負，別稱「派對的玩具」。



愛麗斯

阿多拉古達的大富豪的獨生女，不滿父親的過分保護而憤然離家出走。由於母親在生時是個回復魔法的高手，所以她也學會了一點回復魔法。結識加玲之後，便希望成為一個冒險家。



拉蒂絲

經常忘記歌詞的歌詠詩人，現在在阿多拉古達港的教堂當兼職修女。跟愛麗斯自幼認識，是個出了名的烏龍王。



莎娜

從南國到來的格鬥美女。被雅魯打敗而要嫁給雅魯。出身自咒術士的家庭，所以除了拳法外也懂得一點咒術。



蘇菲亞和露露

媽媽蘇菲亞是妖精族的盜賊，而女兒半妖精的露露卻是個魔術師。露露的父親應該是人類，但是蘇菲亞對他的事情從來絕口不提。









魔族今次要反客為主大戰「勇者」



魔族鬥勇者！

提起勇者，大家必然會想到武功高強，行俠仗義的角色，可是在「大魔王物語」裡的「勇者」，卻是一個不折不扣的小人物！不但沒有真勇者的風範，相反他的性格貪生怕死，欺善怕惡，終日在人類的村莊招搖撞騙，做盡一切壞事，扮演「勇者」打敗魔兵的工作以賺取金錢。一向扮演勇者對抗魔王的玩家，今次可以嘗試，與真正勇者作戰的滋味了！

遊戲故事背景

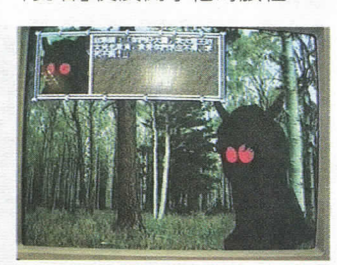
很久很久以前，魔族的骷髏婆婆在森林裡發現了一個男嬰，於是收養了他，改名為「勇者」，並接受著魔族的教育長大。他倆一直相依維命，時常在村落中扮演「勇者」打敗魔兵的工作以賺取金錢。

一天，大魔王的七個女兒被大勇者捉走了。大魔王召集他的手下，希望選出一位勇敢的魔兵去拯救七位魔女，並誓言可得到豐富獎賞。

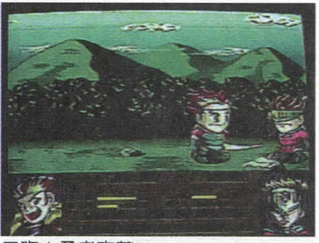
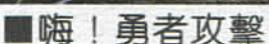
主角和骷髏婆婆合謀，計劃拿了獎賞後便遠走高飛。可是如意算盤打不響，大魔王不但沒有發出獎賞，還扣起主角一筆「保証金」，要他完成任務後方可取回，這次真可說是偷雞不著蝕把米了...就是這樣，「勇者」便展開了他的旅程。

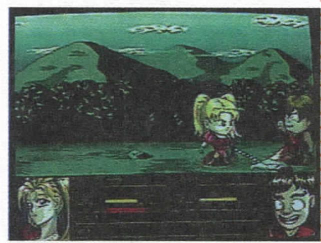


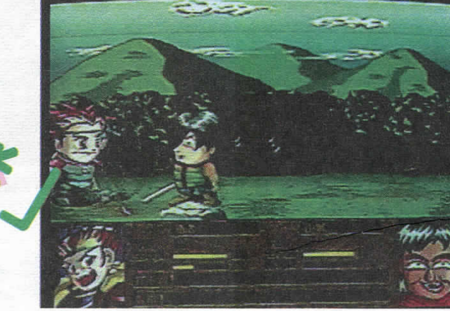
■踏上征途


■難道這個就是大魔王

八層捲動戰鬥畫面

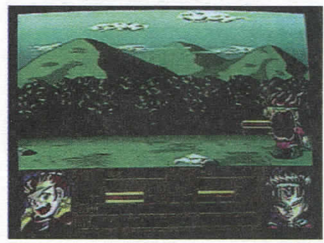


■嗨！勇者攻擊


■再來，寶寶攻擊

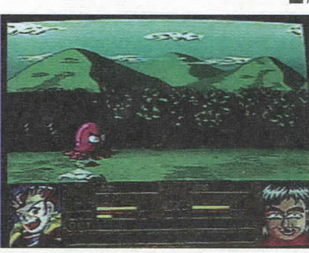

■魔界領域

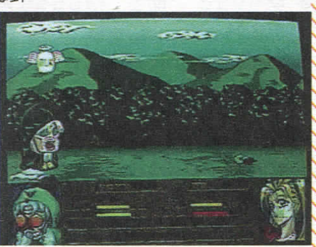
「大魔王物語」採用橫向八層捲動戰鬥系統，玩家只需擁有486或以上級數的機器，便能在高解像模式下表現出流暢效果。此外「大魔王物語」裡的魔法效果亦很創新，不再是風、雷、雨、電……取而代之的是一些可愛的小動物，如蜜蜂、小雞、八爪魚，包保令玩家耳目一新！

可愛的動物魔法


■勇者一擊


■神蜂毒針

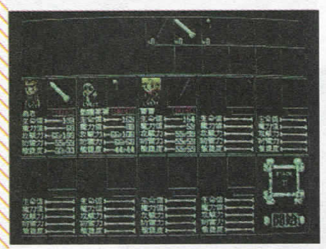

■八爪魚攻擊


■牛奶？



「硬食」系統，增加遊戲的策略及趣味性

作為一個戰略角色扮演遊戲，「戰略」部份當然重要，「大魔王物語」加入了所謂「硬食」系統，人物受攻擊時會自動向後退，目的是降低受擊的力度，減輕所受傷害。但如人物背後有任何障礙物，則會完全接收攻擊，受傷程度便會數以倍計！因此，玩家在部署時便要格外留神。另外「大魔王物語」亦可根據人物的體力作出不同的行動，只要體力足夠在同一回合內還可以有超過一種行動。



■ 這是戰鬥準備畫面



■ 人物會以行動力計算行動次數（詳見內文）

簡單易用「視窗」型操作介面

操作介面對遊戲的好壞有著很重要的影響。「大魔王物語」使用了中文訊息及圖形ICON，簡單易明。而畫面上的選單，亦可像「視窗」般自由移動，解決了遮擋畫面的問題。此外，「大魔王物語」在設計上亦盡量簡化，令玩者減少不必要的按鍵動作。另外「大魔王物語」亦提供隨時存檔功能，不用被迫完成整個戰役才可離開。



■方便易用的圖形ICON

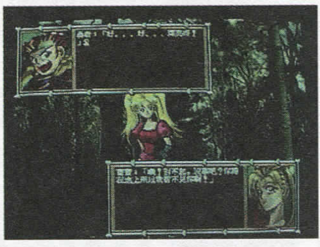


■可在中途SAVE

第一章



勇者與髏骷婆婆在一個森林裏，遇着魔王的幼女寶寶被「正義勇者」追殺。原先勇者真的想棄寶寶公主而去，但最後都勉為其難出手相救。





第二章



勇者一行人來到了一條村問路，但奇怪地各村民也惡型惡相。原來他們全都是山賊，二話不說又要打囉！





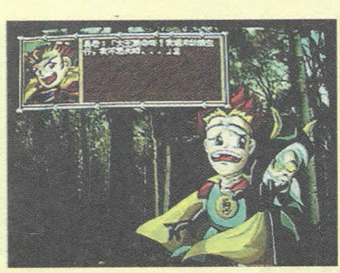
系統需求

CPU：486或以上
RAM：8MB
DISPLAY：SVGA with 1MB RAM (VESA compatiable)
CD-ROM：2倍速CD-ROM或以上
HARDDISK：16MB
SOUND：SoundBlaster或 100% compatiable
Mouse：MS Mouse或 100% compatiable
OS：DOS 5.0或以上 (不能在Windows 95中進行)



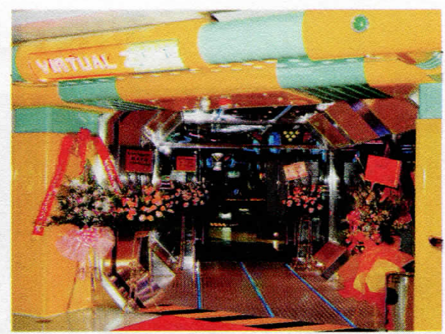
Gameone 作品簡介

九四年：推出首個作品「碰撞精靈」
九四年：第二套作品「求婚365日」一個可四人同時參予的大富翁型追女仔遊戲
九五年：推出「魔鬼推銷員」
九六年：首套光碟遊戲「精武戰警」資料量多達850MB的雙CD大作
九七年：推出的大富翁遊戲「大富翁之破壞超人」
現在：推出「大魔王物語」更會在全港的便利店發售。



■勇者：「我……」骷髏婆婆：「冇位啦！留番下次有機會再講啦！」

又多一個大場嘞！



直踩德福分店！

BY：ZAC
協力：飛龍／赤目黑龍
攝影：SKIN

虛擬遊界 VIRTUAL ZONE 德福分店資料

地址：九龍灣德福廣場二期六樓
面積：18000平方尺（全港最大成人遊戲機中心）
出入口：三個
遊戲機數目：220部
總投資約2700萬港元
員工人數：36人（其中28人乃場務員，分兩更工作）
員工男女比率：約1比1
開業日期：1997年6月7日星期六上午10時

1997年6月7日。VIRTUAL ZONE的德福分店正式開業，我們趁此機會到場參觀，並有幸得到負責人李小姐、鮑先生及麥先生的熱情招待。於是，我們便在幾位的帶領下，一邊參觀，一邊和他們做訪問……

為何要在九龍灣區開分店？

VIRTUAL ZONE開設分店是一件令人雀躍的事情，但為何要在德福廣場開分店呢？是否內藏甚麼玄機？據負責人表示，在香港很多地區，如尖沙咀、旺角、佐敦及銅鑼灣等，都已有一些大型遊戲機中心，但在九龍灣一帶，卻無任何同類型的遊戲機中心。他們覺得，九龍灣的發展潛力很大，於是他們便決定在此區物色開分店的鋪位。至於為何會選址於德福廣場，主要原因是這地方夠大，廣場又夠新，而且這兒更能吸引到附近區域的人們到來。

那麼，又會有甚麼「必殺技」來吸引各區街坊？

既然決定在九龍灣開分店，便一定會有一兩招「必殺技」來吸引客人吧？這些招式又會是甚麼呢？據鮑先生透露，VIRTUAL ZONE德福分店的總投資接近2700萬港元。這筆錢的用處，其一是用以搞好裝修，讓客人們有一個舒適的打機環境，更令客人們有一個耳目一新的感覺（據知場內一條柱的設計加裝修費用，便達10萬港元之數！），可謂不惜工本。另外，場內的機殼，全都是日本製品，每個價值高達2萬港元！而在VIRTUAL ZONE德福分店的28名場務員，更會為客人提供親切的服務（當小弟慘被「食錢」之際，場務姐姐在1分鐘內便向小弟伸出友誼之手，好有效率啊！），更會確保場內無人抽煙，無人生事。以上種種，都是以顧客為先的「必殺技」。

遊戲方面又怎樣了？

VIRTUAL ZONE既為遊戲機中心，遊戲機自然不可缺少。據我們當日所見，VIRTUAL ZONE德福分店除了裝修靚、管理好之外，遊戲種類又真的比其他地方為多。除了大家日常所見的《VAMPIRE SAVIOR》、《怒•首領蜂》、《NEO BOMBER》等機種之外，還有很多比較少見的機種。好像「飛靶」機、《PUTTING CHALLENGE II》（哥爾夫球機）、《綱引FORCE》（扯大纜機）、《30 TEST》（考反應遊戲）、《人類全能化計劃》、《SPORT FISHING 2》（釣魚遊戲）、《NEO PRINT》（影相機）、《SEGANETMERC》（VR體感射擊遊戲）、《ULTRA電流IRAIRA棒》等。除了上述的種種遊戲機之外，VIRTUAL ZONE德福分店還有一些貴價的遊戲「體感大機」，例如價值100萬港元的「DAYTONA 4人對戰連攝影機版」及價值80萬港元的「VICTORY LAP 4人對戰體感版」（全港只有兩套）。另外，每當有新遊戲推出之前，更會在VIRTUAL ZONE德福分店進行試版。如果大家想快人一步試到新遊戲，便一定要記得到VIRTUAL ZONE德福分店了。

往後的宣傳及計劃

在VIRTUAL ZONE德福分店開店之前，VIRTUAL ZONE已展開了一連串的宣傳攻勢，包括一系列的電影銀幕廣告，報章雜誌廣告等，相信已令很多朋友知道VIRTUAL ZONE德福分店的存在了。此外，VIRTUAL ZONE德福分店更會在未來舉行一些抽獎遊戲，送出電影戲票、T恤及鎖匙扣等獎品。詳情請留意VIRTUAL ZONE德福分店遲些的公布吧！而VIRTUAL ZONE德福分店的攻勢會在暑期進入高峰，大家等着瞧吧！至於未來的大計，鮑先生向我們稍稍透露了。在往後的日子，VIRTUAL ZONE打算在銅鑼灣及旺角等地開設更多分店，進軍其他地區。我們希望能早日成事哩。

VIRTUAL ZONE 德福分店現場實錄



■李小姐及助手姐姐與GPM組織成員



■麥先生（右一）和鮑先生（右三）教我們玩哥爾夫球



■DAYTONA 4人對戰連攝影機，可讓觀眾看清楚車手的樣子

■地方大，自然會多些「大大部」的遊戲機啦



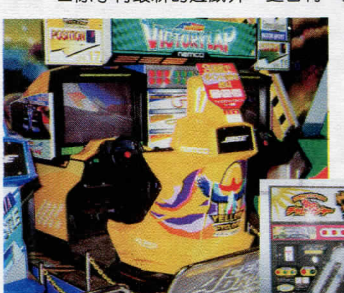
■在日本頗受歡迎的《人類全能化計劃》



■這就是「扯大纜機」的真貌



■有很多體感GAME玩哩



■除了有最新的遊戲外，更會有一些較舊但好玩的GAME



■看似簡單，但又幾難玩的《30 TEST》

■這套《VICTORY LAP》據悉全港只得兩套



■日本大受歡迎的《ULTRA電流IRAIRA棒》，採訪當日剛剛運到



■「飛靶機」是比較少見的機種



■VR體感射擊遊戲，玩過無不大呼過癮



■對戰台是不可缺少的



■可說是另類，但又好好玩的「穿山甲奔走大賽」

電視遊戲信箱

世事多變。經常會收到來信問及「SATURN的《X-MEN VS 街頭霸王》會不會移植於PlayStation？」、「PlayStation的《洛克人賽車》會不會移植於SATURN？」等等諸如此類的問題。可能在一年前，答案多會是否定。但在現今編寫程式的技術上，還是在機種的「專用遊戲」的限制上，自由空間都明顯大了，《BIO HAZARD》就是一個好例子。昨非今是，再看BANDAI與SEGA的離離合合、SQUARE與PlayStation的見異思遷、ENIX與N64的若即若離……遊戲界不可思議的事，真是一天比一天多了。

《RIOT STARS》疑難雜症

編輯先生：

本人是支持GAME PLAYERS的讀者，最近PlayStation有個新GAME名為《RIOT STARS》，相信在GAME中會有些隱藏秘密是可以使遊戲更完美，並在此提供一些「資料」(若然其中有內容是秘技就好了)，特來致信詢問。

(1.) 究竟「幻の酒」有甚麼特別功能值得玩家用咁多錢去買呢？您又是否贊成玩家去買？

(2.) GAME中有些角色是可以轉第三次職業旳，究竟主角有沒有這種能力？

(3.) 在第三章後期，回到「卡拉國」的廣場去，有名男子聲稱有「傳説の劍」的東西，究竟是否主角的第三次轉職道具？另外，這名男子究竟講了甚麼事情給主角知道？(因本人認為這句話十分重要，而要本人的日文半桶水)

(4.) 關於第三章初段，有名少女要求主角替她找尋「火の水晶」的事，究竟這水晶除了可以賣得高價外，還有沒有其他更重要的用途？

(5.) 關於第三章末，王子送給主角的「獅子的勳章」有沒有其他用途(或真正用途)？

(6.) 是否主角隊越強大，便能「説得」一些更強大的モスター或人物呢？若不，究竟怎樣去説得一些「三為一隊」的モスター呢？

(7.) 在第二章初段，在「激突」一關中，有名男子被困在貨箱裡，這名男子是否可以説得入隊？

(8.) 在第四章與魔族作戰，那兩名魔族首領，(好像女的叫撒旦)看來是可以説得入隊的。若能夠，究竟應如何使他倆入隊？

(9.) 在第四章中段戰場「火山島」的戰爭中，在有「ENTER」字樣的洞穴中可找到一把前所未有的寶劍，究竟是否「傳説の劍」呢？

(10.) 這個GAME，是可以打造工具的，有些工具要20粒寶石才可打造，但本人完成此GAME，發現合共的同類型寶石不超過10粒，引致不能打造強大的武器，請問此GAME是否有角色是可以提供寶石給主角？

〔提供的資料〕

*在第四章末段，主角要與紅の騎士奪神殿中的石板，若有此石板，主角在到達第五章之後，可乘船返回島上，從王女口中得知石板的功能——可到島上的「古の神殿」説得一部強勁機兵加入。另可從王子口中得知島中惡霸的事情，討伐此惡霸可以獲得強勁道具。

另外，還有此島上的「修行の聖堂」，若您不知道，本人亦樂意提供資料。

本人雖諸多問題，但本人實在非常喜歡玩此GAME，希望玩得完美一些，懇請玩此GAME的有關人物盡快詳細解答本人的問題，本人將致萬分感激並繼續努力支持GAME PLAYERS！！

火龍上

火龍：

(1.) 「幻の酒」在遊戲中是有特別用途的。於第三章卡拉國內的森林內，有一位能令死去同伴復活的老翁。而復活條件是要先尋找到「ようせいのケーキ」和「幻の酒」，交給老翁後才會替主角將同伴復活。不過要弄清一點，就是「幻の酒」並不是能用錢買得到的。雖然從情報中得知港口城市會有出售，但已沽清。不過，港口工人會告知主角，「娛樂城市」的村長剛巧有一瓶，但村長會先要求主角幫忙成功興建馬場，完成後進入馬場，便可取得「幻の酒」了。

(2.) 沒有，主角只能轉兩次職業。

(3.) 「傳説の劍」並非主角的第三次轉職道具，而這名男子所説的亦不是甚麼重要事情，只不過是與主角打賭「傳説の劍」的事而已。

(4.) 在現階段並無其他重要用途。

(5.) 沒有，只是嘉許主角擊敗敵軍的獎勵而已。

(6.) 「説得」的基本要求是對方為中立的一方，和與説得之人物達成某些特定要求才可成功。而「三為一體」的怪物(モスター)並非中立，所以不可以「説得」。

(7.) 只要成功救出，他便會在日後的故事中再次出現，並不需要「説得」。

(8.) 很抱歉，他倆並不能説得。

(9.) 洞穴中所找到的並不是「傳説の劍」。

(10.) 就現時所知，暫未有角色能夠提供寶石，但留意情報，是有很大的幫助。

幕後黑手回覆

「PlayStation記憶卡」失憶？！

水龍先生：

你好！我是澳門讀者，是第一次來信。我是打機新仔，最近新年才買PlayStation，有一些問題想請教你，不要不回答我啊！

(1.) 我最近借了PlayStation遊戲機給朋友，但是我朋友就非常不小心，玩完就立刻將記憶卡拔出來，以至記憶卡裡面記錄全部流失。另外，又有一次我同樣將遊戲機借給朋友，但是，我朋友就沒有了事先將記憶卡拔出來，之後就將遊戲機還給我。我就開機看看記憶卡裡面的記錄在不在，豈料全部記錄都沒有了，為何？會不會遊戲機有輕微震盪而導致卡內記錄失去？但是，我買的記憶卡是原裝的，為何會發生這種情況，請你替我解答這個問題。

(2.) PlayStation會不會在今年推出64 BIT機，如果推出64 BIT機，這部機有什麼功能？

(3.) 另外，我在報紙上看見行貨記憶卡只售98元，在澳門和香港甚麼地方有得買？因為我現在用的記憶卡價值150元。

(4.) PlayStation的《新超級機械人大戰》，在今年會不會推出第二隻？會不會因為世嘉

和BANDAI合併的影響，而不會推出第二集？

（5.）我現在擁有PlayStation，如果再買N64是不是浪費金錢？

（6.）為何CAPCOM推出的《X-MEN VS 街頭霸王》只移植SEGA SATURN機上，又不移植PlayStation機上，是不是CAPCOM「大細超」，在格鬥遊戲方面特別關照SEGA SATURN，而不關照PlayStation？如果是真的就太不公平了，可惡！另外，點解永遠都係PlayStation某些遊戲移植SEGA SATURN機上，而沒有SEGA SATURN遊戲移植PlayStation機上，為何？

（7.）為何PlayStation廠不推出擴張RAM帶來移植格鬥遊戲？如果真的不出擴張RAM帶，有一些格鬥遊戲方面速度好慢和格鬥遊戲方面會比SEGA SATURN機遠遠拋離，這個嚴重問題希望可以向PlayStation廠反映一下。

（8.）為何PlayStation 版《拳皇96》會這麼遲推出，推出之後動作會不會比SEGA SATURN機動作慢好多？

（9.）另外我想知64DD是用什麼軟件來玩，請你詳盡話給我聽這部機優點？

（10.）《STREET FIGHTER EX》確認在PlayStation上推出，至於《STREET FIGHTER III》和《拳皇97》會不會在PlayStation上推出？

（11.）我現在急需要一本GAME PLAYERS曾經出過《BIO HAZARD》攻略，在澳門和香港什麼地方可以買得到？我求求你講給我聽，就算價錢貴一些都可以。

（12.）PlayStation版的《STREET FIGHTER ZERO 2》怎樣使用「真•豪鬼」和「真•亞隆」，另外PlayStation版《拳皇95》有沒有方法選最後兩個隱藏人物？希望請你回答我。

（13.）PlayStation在今年暑假有什麼勁作？

（14.）最後，我想問PlayStation除了《RAYSTORM》及《雷電DX》之外，還有甚麼飛機射擊GAME好玩？除了《BIO HAZARD》之外，還有什麼恐佈遊戲好玩？除了《實況J-LEAGUE 97》之外，還有什麼足球遊戲好玩？至於賽車方面和槍擊遊戲，有哪幾隻好玩可以介紹？

我希望水龍先生可以回信給我，就算唔回信，我希望可以在GAME PLAYERS登上可以幫我解答以上問題。

祝：水龍先生財源廣進
遊戲誌銷量第一

PlayStation FAN 鄧英傑上

PlayStation FAN 鄧英傑：

（1.）遊戲機有輕微震盪而導致卡內記錄失去？我想這個情況發生的可能性不大了。反而有一點很重要，就是在記憶卡的處理上，要注意避免以下情況——

A.）不應在遊戲取存期間（LOAD/SAVE）將記憶卡抽取，否則數據可能會受到損壞，甚至全部流失。

B.）若按壓電源（POWER）或再起動（RESET）次數過多，甚至「連射」的話，可能會刪除被記錄的遊戲數據。

C.）如不慎將記憶卡靠近任何有磁力的物件四周，數據可能會受到損壞或流失。

總之，記憶卡不用的話，就收起放好，不要長期插在機內，O.K.？

（2.）PlayStation不會在今年推出64 BIT機，連公布也沒有，何來新機？

（3.）行貨記憶卡只售98元，在各大PlayStation特約代理商號（AUTHORIZED DEALER）及SONY PRO-SHOP均有代售。

（4.）PlayStation在今年未有公布會推出新一集《新超級機械人大戰》，唯一已知的是BANPRESTO會推出《真機械人戰線》，97年發售預定。

（5.）PlayStation與N64是完全兩樣的次世代機種，兩者有著不同優勝之處，遊戲方面亦各有千秋。只要你花得起，同時擁有絕對不是浪費金錢。

（6.）CAPCOM公布《X-MEN VS 街頭霸王》移植在SEGA SATURN機上，但沒有說過不移植於PlayStation。不過可能性就……

（7.）PlayStation主機背後的只是一個RS232插位，其主要用途只是等同於對戰線或MODEM，根本不能用以加強主機功能，所以推出擴張RAM帶來移植格鬥遊戲的可能性應該不大了。

（8.）遲推出的原因，倒要問問SNK了。動作流暢度上，未有GAME在手很難回答你，照估計在製作的技術上，應該會比《REALBOUT》好。

（9.）64DD是64 DISC DRIVE，是對應任天堂N64的可寫光磁氣碟機，作用與M.O.相似。優點是比任何磁碟的質素高，可隨時讀取（READ）內容，而且容量大，可記錄大量遊戲資料（WRITE）。

（10.）《STREET FIGHTER III》未有公布會在PlayStation上推出，《拳皇97》連街機都未有得玩，移植次世代機種似乎言之過早了。

（11.）GAME PLAYERS曾經推出過《BIO HAZARD》攻略本，但已經斷市多時了，對不起！

（12.）《STREET FIGHTER ZERO 2》「真•豪鬼」的使用方法：在選人畫面，先將選人方格移到豪鬼，然後按一下SELECT，放手，在豪鬼處向下推，到達ADON之上，然後依次順序將方格移到春麗、GUY、ROLENTO、櫻、ROSE、BIRDIE、豪鬼、VEGA、火引彈，最後回到豪鬼之上，再緊按SELECT來選擇人物，在開始時便可使用了。但「真•亞隆」（我想你是說「殺意隆」）在PlayStation版是沒有的，抱歉。而《拳皇95》BOSS使用法是在進入TEAM EDIT之後，緊按START時順序輸入「↑＋○」、「→＋□」、「←＋×」、「↓＋△」就行。

（13.）PlayStation會在今年暑假推出《TIME CRISIS》、《真說侍魂～武士道烈傳》、《STREET FIGHTER EX PLUS α》、《GUNDAM THE BATTLE MASTER》、《FINAL FANTASY TACTICS》、《攻殼機動隊》……總之好多好多。

（14.）《極上沙鍋曼蛇 DELUXE PACK》、《GUNBIRD》、《刻命館》、《足球小將J》、《RIDER RACER REVOLUTION》、《TIME CRISIS》……寫住咁多先，都夠玩啦！

幕後黑手代答

普通「機民」的SATURN疑問

WATER DRAGON：

我是一個十分普通的機民，又是一個對GAMES十分鍾愛的「飢」民。對於RPG、SLG及FIG更甚。現有「少量」問題需要請教水龍先生：

（1.）請問SEGA SATURN的《便利店時代》怎樣LOAD及SAVE？

（2.）請問可否刊出SEGA SATURN《便利店時代》的最佳旺地？

（3.）SEGA SATURN的《大航海時代》怎樣才可以SAVE？

（4.）請問可否告訴我《大航海時代》的爆機條件？

（5.）有沒有更簡單的方法可在SEGA SATURN的《CYBERBOTS》裡使用「零•豪鬼」？

（6.）近期SEGA SATURN有沒有一些好玩的RPG GAMES？

（7.）現在SEGA SATURN有沒有類似《戰斧》的GAMES？（近期而且好玩的）

（8.）可否將SEGA

SATURN和電腦的「三級」GAMES刊登在另一本刊物，因為有些玩家未滿18歲，免得「教壞細路」。

(9.) 你們有沒有打算擴充「遊戲誌尊賣店」（如開分店）？

(10.) 其實有沒有十六歲以下也可以進入，而又有《STREET FIGHTER III》、《魔域戰士 III》等GAMES的機舖？

(11.)《CAPCOM》有沒有打算在SEGA SATURN上推出《洛克人賽車》？

(12.) 其實你有否覺得GAMES PLAYERS的期數出得太疏，而且有時候更會延遲數天，希望能作改善。

我是第一次寫信給你，但是千萬不要讓我的信「消失」！

祝水龍先生威過水鏡，勁過神龍！

八神上

八神：

(1.) SEGA SATURN《便利店時代》的SAVE方法是在「城市的畫面」（即店外）的MENU內按「C」掣，選擇（システム），再選（データを セーブ）按START決定。而LOAD就只需在遊戲開始時選擇（つづきから）就行了。不過此GAME記錄的資料頗多，要有1507記錄容量，所以SAVE是需要使用RAM CARD才行，這點應該留意一下。

(2.) 其實「最佳旺地」的條件與PlayStation版的《便利店時代》是大同小異：

A.) 與道路面接連，十字路口更佳。

B.) 接近鐵路、火車站（集客力超過2000人）。

C.) 地價較高者，或在鬧市中央而不超過30,000,000日圓的低價土地。

D.) 可售買香煙及酒類。

E.) 附近是事務所（役場）用地。

F.) 在遊戲初期，顯示擁有人數大約50左右的土地。

(3.)《大航海時代》SAVE的方法很簡單，只需在遊戲進行時按「X」掣，選擇（セーブ）就可以。

(4.) 每位角色的「出海」動機不同，爆機條件自然有所不同，可以參閱GAME PLAYERS第46期的角色介紹。

(5.) 另一方法是在「AC MODE」內不論勝負對戰99回，「零•豪鬼」亦會出現。是否很「簡單」的方法呢？

(6.) 近期SEGA SATURN好玩的RPG比較少，《SHINING THE HOLYARK》、《LUNER SILVER STAR STORY（MPEG版）》、《天外魔境第四之默示錄》都是近年來的佳作。

(7.) SEGA SATURN近期尚欠有這類像《戰斧》一樣精彩的ARPG，PlayStation反而會有，例如《PANZER BANDIT》。多點留意其他機種罷。

(8.) 已經沒有出現了，多謝你對GAME PLAYERS的提點。

(9.) 有的話，一定會第一時間向各位公布，留意GAME PLAYERS的新消息、新動向吧。

(10.) 這個就不大清楚了。可到深水埗、屯門等大型商場內找找看。

(11.)《洛克人賽車》是PlayStation的「專用遊戲」，照道理CAPCOM應該不會在SATURN推出。

(12.) 這個情況會盡量作出改善。

幕後黑手代答

SQUARE會不會回到N64？

水龍先生：

本人今次第一次來信。由於本人是新加坡來信的讀者，所以中文能力不高，信中的內容可能寫得不好，請見諒。

(1.) 為什麼SQUARE不為N64推出RPG GAME？

(2.) 本人想知道，SQUARE過去曾加入「超級任天堂」，現在加入「PlayStation」，將來會不會有一天加入「SEGA SATURN」？皆因本人是個SEGA SATURN迷，所以不買PlayStation。本人也喜歡SQUARE的RPG GAME，希望有一日可以玩到SQUARE的RPG在SEGA SATURN！

祝水龍先生身體健康！

張錦敬

張錦敬：

(1.) SQUARE到現時為止未與「任天堂」簽署任何合約，所以在N64並不會有任何SQUARE的RPG GAME。在商言商，PlayStation的玩家確實比N64多出很多，差不多佔據日本家用遊戲機市場70%，在軟體推出的盈利上確實比N64優勝。況且N64加入的軟體商少，推出新遊戲的數量自然相對亦少，形勢比人弱。但近期在主機銷量上似乎有好轉的跡象，所以並不排除以後會與SQUARE合作可能性，總希望會有這樣的一天……

(2.) 同樣，SQUARE亦未與「SEGA」簽署任何合約。雖然世事難料，但可以相信SAQURE於近兩、三年都不會加入「SEGA SATURN」了。

幕後黑手代答

PlayStation遊戲在SATURN推出？

水龍先生：

你好！本人係貴刊長期讀者。今次亦係第一次來信，希望閣下能解答本人以下問題。

(1.) 光榮會否在「SEGA SATURN」機上，推出《三國無雙》？而《天地吞食》會否推出第三集嗎？

(2.) SEGA和BANDAI合併後，會否在SEGA SATURN機上推出龍珠系列GAME（如《龍珠GT》），還有否可能在SEGA SATURN機推出「他媽哥池」GAME？

(3.) SEGA SATURN《男兒當入樽》會有第二集嗎？而《足球小將J》有沒有何能在SEGA SATURN機出現？

(4.) 現在無線正播「四驅兄弟」，會否成為GAME？

(5.) 在46期曾經有個GAME迷提及熱血系列GAME而是「TECHNOS JAPAN」作品，而熱血這些舊GAME曾在紅白機時代非常厲害，熱血這些舊GAME有沒有可能出現PlayStation或SEGA SATURN機上。

(6.) 本人想問香港有沒有可能舉辦遊戲展覽（像東京遊戲展一樣）？

多謝水龍先生指教

祝GAME PLAYERS銷量勁增，業務蒸蒸日上

櫻木花道上

櫻木花道：

(1.) & (3.)《三國無雙》、《足球小將J》可算是PlayStation的「專用遊戲」，正常來說都不會在SEGA SATURN推出了。而《天地吞食》、《男兒當入樽》推出新一集則未有所聞。

(2.)「SEGA和BANDAI合併」已成過去了，不過仍會有業務合作（請看第50期GAME PLAYERS）。而《龍珠GT》及《TAMAGOTCHI》在SEGA SATURN推出同樣未有所聞。

(4.)「四驅兄弟」的GAME早已在「超級任天堂」及「GAME BOY」推出了。「SEGA SATURN」版本名稱為《迷你四驅超級工廠》，製造商MEDIAQUEST，7月31日發售。而「PlayStation」推出的名為《四驅兄弟WGP HYPER HIT》（暫名），製造商JALECO，97年發售預定。

(5.)「TECHNOS JAPAN」97年暫時未有新作，亦無任何「舊作精選」公布。

(6.) 96年亞洲AM SHOW在香港舉行，97年會於新加坡。至於其他遊戲展覽則暫時未有消息公布。

幕後黑手代答

DIGITAL ANGE

電脳天使SS

設定資料集 VOL. 2

科露 FOLTJUNIA

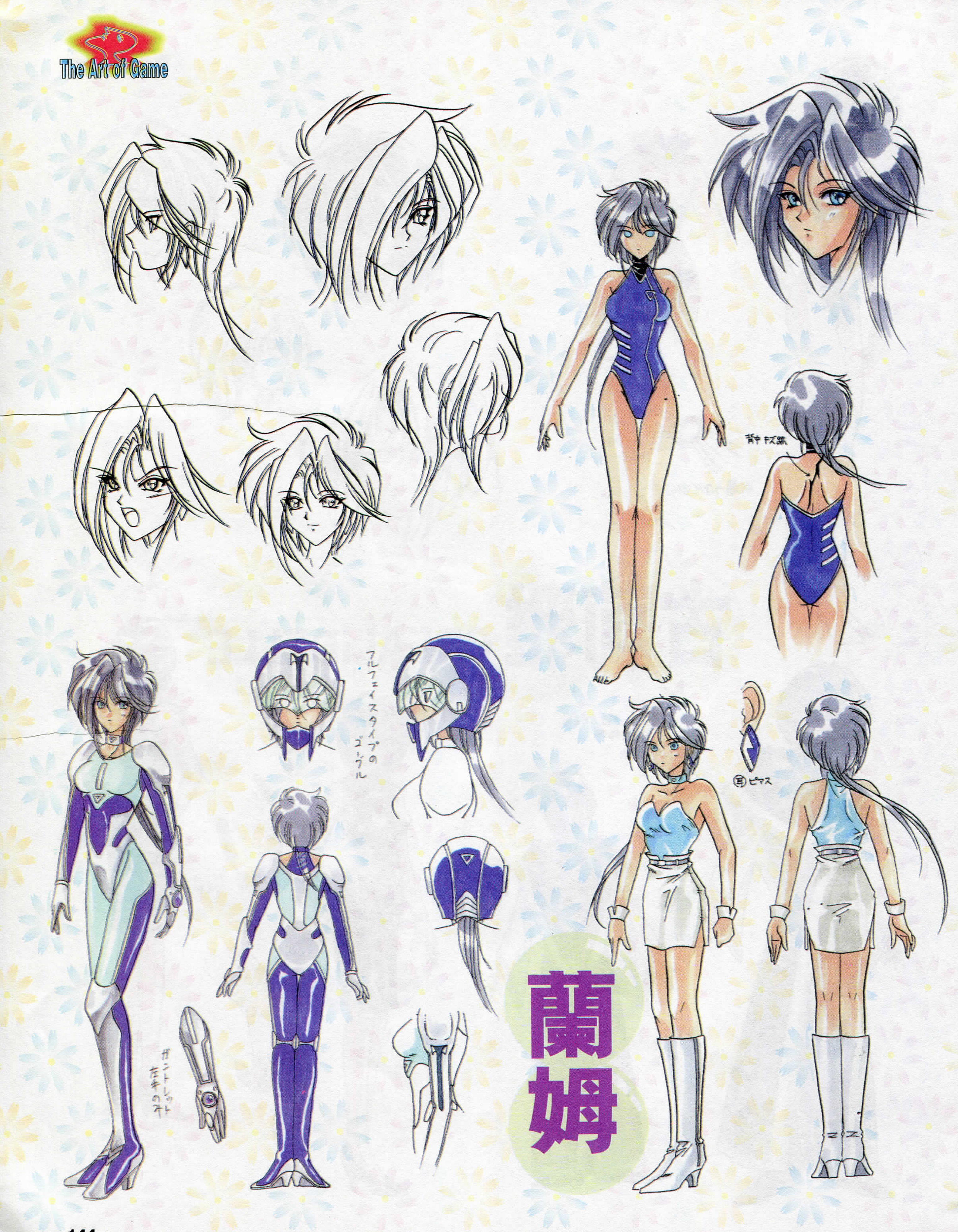
水着つなぎ部分

古莉雅 CREALIDELLE

両手人差し指
指輪

首にチョーカー

チェーン
ベルト


背中キズ跡
フルフェイスタイプのゴーグル
ガントレット左手のみ
(耳)ピアス
蘭姆

茜菲

無責任讀者擂台

今期主題：聲討《遊戲誌》大會

究極美少年縱觀市場加送陳先生個案

教主：

本人玩TV GAME已有多年，由啱啱夠智商玩嘅雅達利，到依家嘅64Bit家庭機，見過不少人和事。依家因為望住屋企個電視冇嘢做，所以有感而發，寫下此文章（咁都得！？）。

WELL，香港嘅遊戲界可謂百花盛放，翻版碟啦，無良奸商啦，假貨品啦等等……咁都叫百花盛放？

梗係啦，你有冇見過啲賣原裝貨嘅鋪頭一次過可以賣成每個客七、八隻碟吖？香港的「老翻」就得喇！

仲有呀，有冇的「老翻」得閒到「翻」的假嘢出嚟賣吖？又唔係話賺咁多，香港就有啦！That's Why香港係亞洲四小龍之一囉，我諗。所以香港2嘅GDP應該都好高啦，生產咁多貨出嚟……

可能你會話，我係一個堅玩原裝嘅人，唔會玩老翻嘅。但係當你諗深一層：「錢～呀！」嘅時候，你老哥頭頂就會出現兩隻生物。白白地個隻會同你講：「買原裝啦！你有尊嚴㗎！你咪同班FRIEND講過你一定唔會玩老翻嘅？」

而黑黑實實有角個隻就會話：「『樽鹽』」番屋企煮餸好過啦，你大個咗唔駛供樓咩？儲番個錢俾首期好過啦！」咁你老哥就會因呢個問題而煩足成個禮拜。你有冇見過的咁嘅人呀？呢！又係個句，香港就有喇！

造成呢的咁嘅現像，其實都係有好幾個因素的。

首先，因為香港人貪心貪錢，所以搞到的老翻「翻完又翻」，而玩老翻的人就可以「小往大來」。

其次，香港人實在太冇原則，搞到的翻版碟大跌價而的原裝碟又價格不定。你如果見到隻《Elevator action return》響全世界都賣緊日元七、八算嘅時候賣到成十算，你會點？一係好似我以前咁，等個多月等佢跌價，唔係嘅咪一百蚊搞掂，仲有多幾隻GAME玩添……

其實PlayStation等咁耐先至有代理都係因為香港人冇日本人咁守規則同做事從一而終之嘛！

唔講翻版，其實你依家睇緊嘅《遊戲誌》都係幾多嘢八㗎！響《GPM》初初出版嘅時候，全世界都話《GPM》做唔起，搞到因版權嘅謠言冇乜鋪頭入嚟賣。唔知係咪因為大家都係出版界嘅原因呢？某有實力嘅水果報紙初初又係搞到滿城風雨……而響依家，因為遊戲週刊嘅潛力大，搞到有人傳言會有GAME週刊大戰，而情況就好似「今日睇真D」同「三色台」搞個「城市追擊」嘅事件咁。WELL，咁究竟邊個係「三色台」呢？

雖然多幾本GAME書睇係好事，但係好似「城追」咁睇落除咗啲主持唔同之外就兩個節目淨係睇一個都可以當做睇晒兩個節目，原理就好似兩個台響同一時間播同一個廣告咁，睇邊個台都冇分別。又，呢個週刊熱戰會唔會有減價戰呢？有嘅話李偉成Tip Fcon題目又會唔會Tip呢題呢？

WELL，講講下又有啲離題，不過得閒諗下呢啲嘢會覺得幾得意嘅。最後我要同大家分享嘅係，由於依家街機變得大眾化，搞到好多唔去開機鋪嘅人都會去打機（尤其係多咗好多女仔……）

以下係陳先生嘅個案。

當一個女仔入緊錢落部大型體感街機嘅時候，陳先生放咗個銀響部機嘅入錢部份上面跟機。而因為陳先生跟機嘅動作，搞到個女仔啤咗陳先生一眼。怕羞嘅陳先生覺得唔好意思而擰轉頭。而嗰個女仔就拎住袋好大袋嘅銀繼續入佢部機。當佢入到最後一個銀嘅時候，佢，冇錯，係嗰個女仔竟然將陳先生跟機嗰個銀入落部機度，而個女仔自己就慳番個銀。而當個女仔玩完佢嗰局嘅時候，佢竟然好英咁走咗去，而陳先生就只有望住嗰個女仔嘅身影慢慢咁消失起佢嘅眼中。

咁陳先生可以點做呢？究竟陳先生跟機方法係咪錯咗呢？定究竟嗰個女仔係咪響機鋪收表演費嘅藝人呢？（但係佢打得又唔係叻喎……）《GPM》會唔會刊登啲機鋪守則呢？

希望呢篇嘢可以響《GPM》度發表啦！咁先至唔會有違《GPM》讀者論壇嘅宗旨，同埋俾讀者發表意見嘅方針吖嘛！歡迎各界人士作出回應！

By:究極美少年，天才橫溢 章 97

一封內地同好的信

《遊戲誌》的朋友們：

你們好！

我是一名大陸的玩友，一個高中三年級的學生。我迷戀遊戲之深，借用我老師的話，「已不能自拔」了。同時我也Love上了電玩書，幾乎所有大陸出版的電玩書刊，我都有收藏。但一直無緣見到港台的電玩書，總覺得十分遺憾。

幾天前，突然在書攤上看到五本《遊戲誌》（第20，25，26，28，34期），便用一個月的早點錢（150元人民幣）把它們搶到了手。雖然都是去年的雜誌，但仍讓我興奮不已。

與大陸的電玩雜誌相比，《遊戲誌》印刷之精美豪華，是無出其右者的。大陸的雜誌，文章圖文皆為黑白，紙質極差，彩頁不到總量的十分之一，所以與《遊戲誌》相比，真是有天壤之別了。

若《遊戲誌》只是印刷精美，也不會讓我喜歡到愛不釋手的地步。《遊戲誌》與大陸的雜誌相比，最大的差別就在於消息快捷，內容新且豐富。不

知你們曉得不曉得，大陸雜誌的稿件一般要在印刷前的兩個月左右就定稿。據説是因為要對稿件進行審查，所以很多時候，「新聞」早變成「舊聞」。《遊戲誌》一百多頁的內容有足夠的容量，介紹像東京玩具展，AM SHOW這樣讓電玩們心動的專題，而這又是國內雜誌的幾十頁薄本無法相比的。因此，我由衷的希望，《遊戲誌》能成為全中國(包括大陸在內的)NO.1遊戲雜誌。七月一日越來越近，我在此有幾個個人看法，謹供參考。

我認為，為了香港回歸後更好地向大陸拓展，《遊戲誌》應在深圳設立辦事處，(但不是發行處)我已經説過《遊戲誌》有國內其它同行沒有的優勢，香港回歸，而大眾對遊戲作為新文化形式日益接受，正是拓展事業好機會，真正機不可失呀！辦事處可以通過開辦匯款訂閱，郵購的方式增加《遊戲誌》的讀者群，同時還可以作為接受大陸玩家投稿的信箱，增加《遊戲誌》的消息來源，同時，《遊戲誌》應適當多作一些廣告以降低成本，畢竟，每本30元人民幣不便宜呀！將來或許能在大陸印刷，在香港發行這樣成本會更低。價廉物美的東西大家都喜歡，相信若能把成本降低，會有更多的玩家成為《GAME PLAYERS》中的一員，這樣廣告收入也可增加，形成良性循環。大家都高興，何樂而不為？如能實現，我真要同全國的玩友一齊謝過各位啦！

字體潦草，讓您受累了，謝謝！

祝：《遊戲誌》越來越興旺！

成為中國第一！

祝各位心情愉快！打機更爽！身體健康！心想事成！發財！

玩友：陳岩

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關







第54期

文字稿題目：

懊惱GAME你教有咩要改善

文字稿截稿日期：
7月16日

畫稿截稿日期：
7月19日

第55期

文字稿題目：

對香港機實的展望

文字稿截稿日期：
7月30日

畫稿截稿日期：
8月2日



NEO CHEE PENG



珊珊

专欄專題

街頭GAME霸王

鳴謝：遊戲機城

文：ZAC

努力！加油！街頭GAME霸王！（君少題）

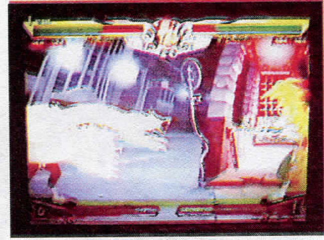
時間差攻擊

大家仲有冇玩《鐵拳3》呀？近來啲隱藏人越出越多，GUN JACK已經出咗，連個木頭人都出埋。不過某些人物例如風間仁咁，如果用佢嗰陣用START掣嚟決定，就會有第三套衫着（睇秘技嗰欄啦）。而日本方面一啲未確定嘅情報話，如果到咗某一個時限，喺用NINA姐時揿START掣，就會有得用比佢更加正嘅ANNA姐，而如果用同樣方法對付EDDY，佢就會變成TIGER。不過時限係幾時就未知，因為小弟試過都唔得。而究竟哩隻GAME會自動出幾多個隱藏人物呢？經過我哋嘅明查暗訪，得知哩個「自動出現隱藏人物名單」係：KUMA（PANDA）、JULIA、GUN JACK、木人、BRIAN、三島平八、最後大佬、最後大佬第二形態（但係有消息話有老咗嘅風間隼用喎，唔知堅定流呢？）。講開哩個木人，佢啲招式有啲奇怪。佢每個ROUND都會變咗某一名人物嘅影子，即係話，可能佢喺第一個ROUND時可以用吉光嘅招式，而第二個ROUND就可以用NINA姐啲招。而哩個轉變係唔可以由玩者自己控制嘅，所以如果大家只係熟一兩個各色嘅話，小弟就勸大家唔好立亂用佢嘞（不過佢個樣又幾可愛……）。


■「第三衫」嘅小魚慘被木人轟死

夜魔豪鬼係武士？

《VAMPIRE SAVIOR》近排可謂大熱。繼上次我哋公布咗有得用哩個「鬼一隻」同木乃伊嘅LEVEL 2隱藏招之後，我哋又喺日本方面得到更多資料，包括所有人物嘅隱藏招，大家可以睇返我哋今期攻略入面嘅出招表（此乃廣告）。另外，我哋更得知一個消息，就係哩隻GAME又有隱藏人物。今次所講嘅，就係只要未DOWN過，加上有3次EX FINISH及某些未明嘅條件而爆機，跟住喺出完ENDING之後就會有一個被稱為「真BISHAMON」嘅電腦人物出嚟同你打。至於哩單料係堅定流，我哋到家陣都未敢肯定，希望如果有讀友或機友知道哩單料嘅真相，就請你哋高抬貴手，單聲俾小弟知，好嗎？而哩個我哋今期講咗嘅「IMAGE人狼」，好多機友都以為佢係「舊人狼」，但係經我哋咁多位戰友嘅測試，發現除咗佢出DRAGON CANNON嘅畫面同以前一樣之外，其它招式同今集一模一樣，包括今集嘅新招。但係咁，哩隻嘢同今集嗰隻有乜唔同？咁要佢嚟做乜？


■兩隻狼基本能力差唔多

就嚟得 拳皇九十七（PART II）

大家都等咗好耐嘅《KOF'97》終於又有料到。關於今集嘅人物介紹同埋故事，大家可以睇返今期嘅介紹（乜仲有廣告？）。之但係話時話，今期阿八神行「單枝」，咁係咪係話揀佢就要一隻打三隻（哩樣嘢SNK做得出㗎）？抑係話佢會係「大佬輩」？而呀神樂靚姐姐今集竟然「淪落」為參賽者，真令人可惜；而呀ATENA件新衫雖然轉咗做「大風吹」，但係大家都覺得唔係太靚。點解冇咗傑斯大人？有傑斯嘅話，唔要MR.BIG同WOLFGANG都冇所謂啦；點解冇咗MATURE同VICE呀又，是但留返個都好吖，搞到我個「一上一落隊」唔夠人呀；而個新人物究竟又係乜水呢？放心，我哋一定會第一時間同大家報導嘅（有機友己經講明一定要用山崎龍二嘞……）。

除咗《KOF'97》之外，SNK將會搞一啲活動。例如將會推出《NEO PRINT》（「影相機」）嘅新作。今次大家可以同安室奈美惠合照，仲有一個香港特別版添。而喺7月27日，SNK會搞一個SNK ASIA LIVE TOUR '97，佢哋會喺哩次盛會發表有關《侍魂64》、《KOF'97》、《NEO PRINT》等新作嘅有關資料。到時我哋一定會去，仲一定會向大家報料嘅！但之前嘅6月28至30日，SNK仲會同永安貨太古城分店合辦一個慶祝回歸活動，到時大家就要留意留意嘞。

2000M一隻GAME

早排出咗嗰隻《MAXIUM FORCE》，係雅達利（仲記唔記得哩個名呀？）嘅出品。哩隻GAME相信好多機友都玩過。但係原來哩隻GAME同「死人屋」一樣，係可以SET到有隱藏路同特殊人質㗎。哩啲嘢唔係間間機鋪都有SET到，所以今期我哋就去咗據知係全港唯一一間有SET哩啲嘢嘅機鋪度做攻略（都係廣告）。而另一樣令小弟吃驚嘅就係，某日同某機鋪老細傾開，佢話俾小弟知，哩隻GAME唔係行ROM，唔係行CD-ROM，而係行HARD DISC！行HARD DISC有乜好？其它嘅唔使講，剩講容量嘅話，HARD DISC一定比CD-ROM多。而據我哋所知，哩隻GAME嘅HARD DISC最少有2G，即係2000M！使唔使玩咁盡呀大佬，鎗GAME嚟咋！但係就係因為行HARD DISC，所以價錢就比其它底板貴，要成差唔多40000個大洋呀陰公。但亦都因為行HARD DISC，所以塊底板嘅「嘥屎」就細咗。呀老細都話，貴就貴在啲科技。不過只要啲客人鍾意，咁都冇乜所謂啦。顧客至上，真係抵你發嘅老細！剩係睇佢聽到班客人話隻《SCUD RACE》太少圈數，之後佢就立刻較機加多幾圈，就知佢以客人為重啦。


■不過不失之作


■真係多啲LAP數㗎

又多一個好去處

喺哩個1997年6月7日，VIRTUAL ZONE喺九龍灣德福廣場二期開咗分店，我哋當然應邀出席參觀啦，仲順便做埋訪問添（都係廣告）。嗰個場就真係大都喺　邊打幾多個空翻都得。而且哩個場都保留返VIRTUAL ZONE嘅優點，就係有好多香港好少見嘅機種，令我哋樂而忘返呀真係。而且個場又夠光猛又乾淨，係一個十分好嘅場。如果各位機行開嗰頭，就不妨上去LOOK LOOK，你會好快樂嘅。信我！

■連小情侶都嚟玩

令你好痛苦，但係又好快樂

哩個《STREET FIGHTER EX PLUS》又多一個隱藏人物叫γ（GAMMA）可以用，想信好多機友都用過吓佢，好用唔好用？如果你仲未知點用，就不妨睇返今期秘技欄（仲係廣告）。除此之外，原來哩隻GAME仲有一個特別MODE，叫做「豪鬼地獄MODE」。詳情都係睇返今期秘技啦！不過講開哩個MODE，就真係令人又愛又恨。大佬，要連續打成10隻豪鬼呀，你話痛苦唔痛吖？之但係，如果你可以一次過做低10隻豪鬼嘅話，你又真係會好快樂咕喎（^_^!）……


■小弟就覺得佢冇β咁好用


■豪鬼FOREVER！



主持：SPYDER, 喬丹

PlayStation全球出荷數累積至1600萬台

根據SCE於6月上旬的公佈中，PlayStation的全球總出荷數已經累積到1600萬台了，以一部面世不到3年的遊戲機來説可真是非常厲害的呢，而從目前的生產量看來，今年很有機會達到2000萬台這個數目，隨着這個暑期的猛烈攻擊，《FFT》、《SAGA》、《虹色青春》、《高達》、《EX plus α》與《另類前線任務》等大熱賣作品應能再令銷量推出不少；以下是各發售地點的總出荷數一覽表。（SPYDER）

PlayStation 發售地點	總出荷數（截至97年5月尾）
日本（Sony Computer Entertainment Inc.）	750 萬台
北美（Sony Computer Entertainment America）	480 萬台
歐洲（Sony Computer Entertainment Europe）	370 萬台

風之歉意網頁公開

WARP繼《ENEMY ZERO》後在今年7月18日所推出的新類型遊戲《REAL SOUND~風之歉意》，在發售前1個月會有專用HOME PAGE公開給玩家們使用，在那裏除了可預先知道故事的世界觀與及有關情報外，還可提早體驗一下遊戲——網頁內並沒有任何文字情報，只有利用REAL AUDIO來播放的説話，各位有興趣的話可到以下網址去逛逛：http://www.realsound.co.jp/（SPYDER）

PlayStation大獎結果公佈

SCE為表揚銷量突出的PlayStation軟件及其生產商，於是便在97年6月11日假新高輪太子酒店所舉行的PlayStation AWARD'97裏頒發各個獎項，分別有象徵着人氣很高而且有高銷量的GOLD PRIZE、總銷售數超過100萬隻的PLATINUM PRIZE與及達到300萬隻的TRIPLE PLATINUM PRIZE；下表是各個獎項的得獎名單。（SPYDER）

GOLD PRIZE	
心跳回憶	KONAMI
TOBAL NO.1	DREAM FACTORY
少年街霸2	CAPCOM
ARC THA LAD II	SCE
啫喱方塊通 決定盤	COMPILE
RAGE RACER	NAMCO
PARAPPA THE RAPPA	SCE
古惑狼	SCE
SOUL EDGE	NAMCO
新超級機械人大戰	BANPRESTO
I.Q.	SCE
PLATINUM PRIZE	
BIO HAZARD	CAPCOM
TRIPLE PLATINUM PRIZE	
FINAL FANTASY VII	SQUARE

GAME未到咭先到！FFT靚靚咭登場



如無意外，出書之前隻《FFT》就應該出咗喇，但係有SET叫做《FINAL FANTASY TACTICS CHARACTER CARD BOOK VOLUME 1》嘅咭就已經搶先登場，呢SET咭非常精美，總共有3包，每包10張合共30張嘅角色咭，與及一本52頁嘅書仔，入面有《FFT》登場嘅角色、職業、敵人、武器同道具等介紹，當然係全彩色嚟啦，之前已經返咗批飛機貨，可惜數量不多，賣到$280都品切，而船貨亦應該喺出書前幾日到，有興趣嘅朋友不妨落旺角場睇睇。（喬丹）

繼續FFT

講開《FFT》咭，不得不提喺《FFT》嘅SOUND TRACK同GUIDE BOOK入面，亦會有一張《FFT》嘅咭，而今次呢本GUIDE BOOK唔係跟GAME送，係要大家另外買嘅，而且亦應該喺出書前幾日有得賣，大家買嘅時候要留意留意，有卡送先至好買。（喬丹）

透明產品陸續推出

繼上期説過世嘉在夏季舉辦跟GAME出機送透明手掣後，現在有多兩個有關透明產品的活動會陸續展開，首先是SCE在7月17日將會推出總數30萬塊的透明PlayStation用記憶卡，功能和普通版本相同，分別在於外殼是以透明膠所製成，售價依然是2000日圓，至於會否推出亞洲版則未有公布。此外，HUDSON為記念首次在N64上推出遊戲，亦宣布會舉辦一個N64透明手掣大抽獎，想獲得這兩款各有1000隻的藍色及綠色手掣，就先要購買在8月8日發售的《POWER LEAGUE 64》或在8月29日推出的《J LEAGUE ELEVEN BEAT 1997》，填妥盒內應募卷寄回廠方便可，留意是這兩款透明手掣是不會作公開發售的，因此收藏價值極高。（SPYDER）

SNK今夏活動有97

今年7月27日（星期日）於香港會議展覽中心將會有一個名為「SNK ASIA LIVE TOUR'97」的推廣宣傳活動展開，屆時會有SNK的新作品公開給來賓參觀，其中當然包括有大家期待已久的《拳皇'97》，至於一直都在高度機密狀態的64 BIT主機則會有新料發放，除《侍魂64》外還有一隻未有名稱的賽車遊戲，此外更有貼紙照相機NEO PRINT的新作發表，包括有上期提及過只會在特定期間推出的安室奈美惠版本、香港專用的特別版與及其他新作等。另一方面，為了慶祝回歸SNK將與永安百貨合作於其太古城分店合辦一個特別活動，由6月28日至30日只要憑永安收據便可免費拍攝一張NEO PRINT貼紙相，分別有動物版、春天版和秋天版提供選擇，若有可能香港版也會在那時公開。（SPYDER）

更正啟事

在上期（第五十期）本欄之中，曾提及有關PlayStation會減價的消息，但依日本SCEI有關方面證實，根本沒有減價這回事。對於是次報導失準，編輯部深表歉意，敬希見諒。

遊戲誌編輯部

有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站 A 遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

補購站 B 環球遊戲室
九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL：2728-3023

補購站 C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL：2838-8394

補購站 D 振邦電腦電業公司
澳門亞利Y架街 6 號地下 W 舖 TEL：212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：（日間）＿＿＿＿＿＿＿＿

（夜間）＿＿＿＿＿＿＿＿

郵寄地址：（如與上列地址不同）＿＿＿＿＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（　）

支票號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第四十八期）

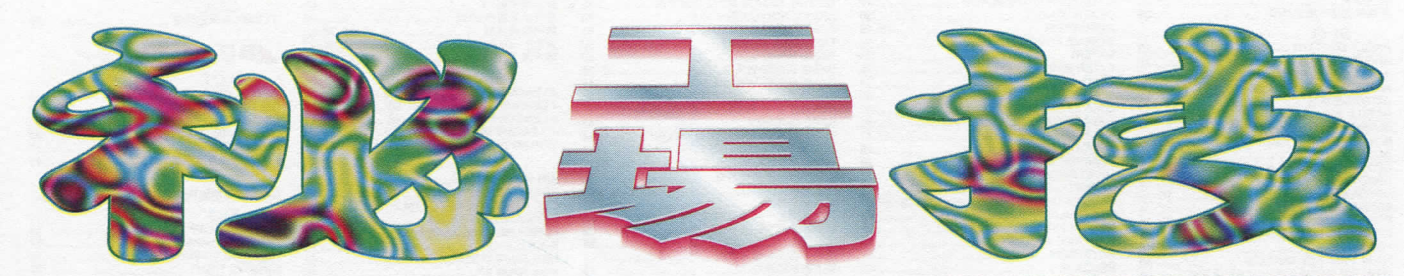
◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION





秘技工場

3級好料 可以隨意轉變「觀賞角度」

遊戲：D-XHIRD
機種：SEGA SATURN
提供：吳柄林

在這個新的遊戲機年代之中，「多邊形」已是經常見到的東西，亦由於遊戲的「多邊形化」，使玩者可以從不同的角度來進行遊戲，這種觀賞方法除了可以使遊戲更多姿多彩之外，亦可以為玩者帶來另一種的娛樂，在多邊形格鬥遊戲《D-XHIRD》之中，玩者亦可以享受到這種樂趣，方法是在任何一個模式進行之中按START掣來暫停遊戲，然後同時按「B、X、Z」，之後便可以為所欲為了。

操作方法：			
A	1P人物	L／C	ZOOM OUT
B	2P人物	R／Z	ZOOM IN



■遊戲中按START暫停遊戲。

同時按B＋X＋Z掣



■任角度也可以轉換。

2級勁料 使用「IMAGE TALBAIN」秘技

遊戲：VAMPIRE SAVIOR
機種：街機
提供：GLA

在一般的格鬥遊戲之中，隱藏人物似乎是不可以缺少的，基本的人物已有15個，至於隱藏人物方面，則到現時為止也沒有出多大現過，而現在終於也有隱藏人物出現了，其實這也不可以算是甚麼「隱藏人物」，這只不過是一個「類似人物」而已，那人物便是「IMAGE TALBAIN」(變了色的人狼)，而使用的方法亦非常簡單，玩者只要在人物選擇畫面將選人「圓圈」移到「人狼」的位置，然後按着START掣，再同時按輕、中、重拳或輕、中、重腳，成功的話，基本的人狼便會變成「IMAGE TALBAIN」。



■在人物選擇畫面輸入秘技。

按着START掣，再同時按輕、中、重拳或輕、中、重腳



■必殺技變回初代時的模樣。


■變成了「IMAGE TALBAIN」。

3級好料 大頭之後再有更大頭



遊戲：J LEAGUE GOGOGOAL！
機種：SEGA SATURN
提供：歐庭彰

在近期的足球遊戲之中，有很多也存在着「大頭」秘技的，而且這種「大頭」的球員似乎比一般的球員更加受歡迎，所以，這個秘技已成為了「必定」要出現的東西了，因此在《J LEAGUE GOGOGOAL！》中亦不例外，不過除了上期的「一般大頭」之外，亦有另一個「更大頭」的秘技。方法是在選擇球隊前同時按着「L、R、Z」掣來選，在開始球賽之後便立刻退回TITLE畫面，如事者重覆兩次，不過在第三次時，在按着「L、R、Z」之後，先放開Z掣，保留按着L和R掣，之後選擇球隊，開始時人物便會變成更大頭。



■這是一般的「大頭」。



■在這畫面輸入秘技。

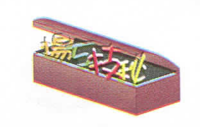


■這個頭夠大吧！



■在開場後立刻回到TITLE畫面。





3級好料 兩個完全不同的隱藏人物

© 1997 水木 PRODUCTION／ KSS

遊戲：水木茂之妖怪戰記
機種：PlayStation

在《水木茂之妖怪戰記》之中，除了玩者基本可以選擇的8個人物之外，其實是有兩個隱藏人物可以使用的，那便是在遊戲之中最後的兩個人物——女妖「カミラ」及「死神」，這兩個人物之中，「死神」的使用方法比較簡單，只要玩者以任何難度爆機後，在選人畫面的「？」處，按着L1便可使用「死神」；至於女妖「カミラ」則是要玩者在沒有CONTINUE的情況下打爆機，這樣，在再進入遊戲時，在選人畫面的「？」處，按着R1便可選到女妖「カミラ」。


■先要打爆機，記着看 ENDING。


■在選人畫面將方格移到「？」。


■「死神」的鎌刀非常可怕。

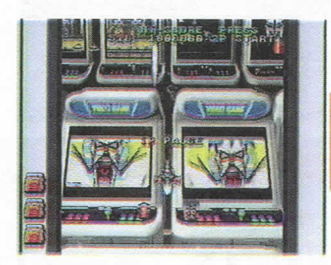

■女妖「カミラ」的攻擊則是腿為主。

2級勁料 方便「強大化」秘技

© 1997 JALECO LTD.

遊戲：遊戲天國
機種：SEGA SATURN

在射擊遊戲之中，玩者當然想戰機能夠快一點的提升能力，不過，在遊戲之中往往有不少的意外發生，所以提升力量其實不是全由玩者決定的，不過，如果有了這個秘技的話，便可以隨時隨地的使自己的戰機「充滿力量」，方法非常簡單，玩者可以在任何一個遊戲模式之中，在遊戲進行中按START掣來暫停遊戲，然後同時按「L＋X＋↓」，再重新進入遊戲，這時候玩者的戰機便會是「FULL POWER」了。在遊戲之中，玩者可以無限次使用這秘技來提升火力。


■先暫停遊戲。



■變成了 FULL POWER。


■用多少次也可以的。

3級好料 唔駛打機有嘢睇

© 1997 JALECO LTD.

遊戲：遊戲天國
機種：SEGA SATURN

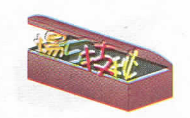
在《遊戲天國》這射擊遊戲之中，每過一關也會有不同的片段看的，不過，如果玩者不打爆機的話，便沒有可能看齊所有的片段，所以，這個秘技對不想打機，又想看片段的玩者而言便實在是太好了！因為有了這個秘技，玩者根本不用玩便看齊所有的片段，方法其實和以上的秘技差不多，玩者先進入OPTION內的「回想MODE」，之後同時按「L＋X＋↓」，成功的話，所有的話數也會變成有色的，這時，玩者便可以看齊所有的片段了，當然，連ENDING也可看到。


■先進入 OPTION 內的「回想 MODE」。



■可以看齊所有的片段了。

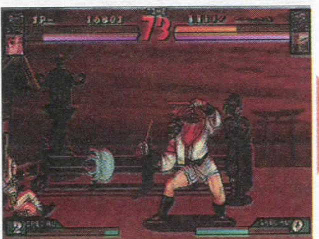

■ Q 版人物很可愛呢。



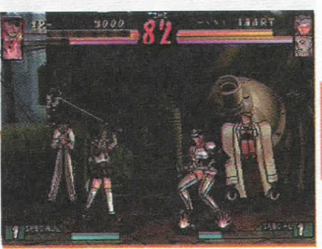
1級猛料 隱藏角色1…2…3+「OMAKE MODE」

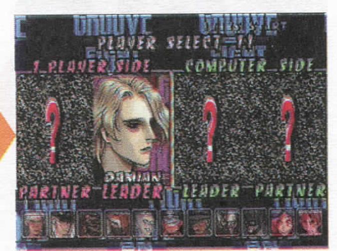
遊戲：GROOVE ON FIGHT
機種：SEGA SATURN

在早前推出的對戰格鬥遊戲《GROOVE ON FIGHT》之中，當玩者打到最後一場戰鬥之時，便會發現在場後的一人其實是不會出來打玩者的，為甚麼呢？這人便是其中一個隱藏人物「DAMIAN」，此外，在這遊戲之中還有另外兩個隱藏人物，他們便是「BRISTOL」和變成惡魔的「BRISTOL」，當然，和SEGA SATURN的其他遊戲一樣，這遊戲亦存在着一個「OMAKE MODE」，要得到以上四個「好東西」，方法如下：玩者只要用其中一個人物爆機1，便可以看到「OMAKE MODE」；如果可以爆3個人物的話，便可以使用「DAMIAN」；用另外的6個人物爆機，便可以使用平常的「BRISTOL」；最後，如果要使用惡魔「BRISTOL」的話，便要用9個人物爆機才可。


■先爆機一次（CONTINUE也可以）。

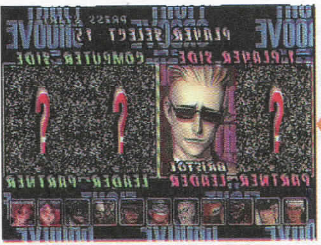

■「OMAKE MODE」內的畫集。

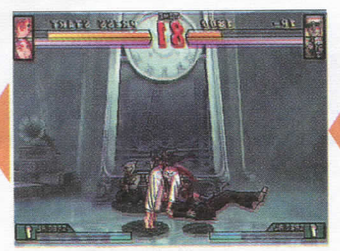

■3人爆機的話……

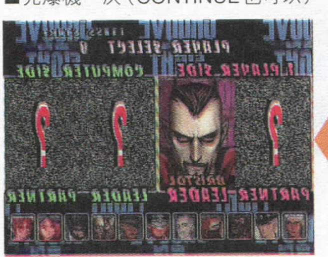


■可以使用「DAMIAN」。


■另外再爆6人的話……


■便可以使用平常的「BRISTOL」。


■使用最後9人爆機……


■可以使用惡魔「BRISTOL」。

1級猛料 使用隱藏人物「γ」

遊戲：STREET FIGHTER EX PLUS
機種：街機

在街機的對戰格鬥遊戲《STREET FIGHTER EX PLUS》之中，已出現的隱藏人物已有數個了，而繼上期為大家介紹過的「β」之後，今期又為大家帶來一個新的隱藏人物，他的名字便是「γ」，大家亦可以稱他為「線框人」，這人物的使用方法和之前的隱藏人物差不多，方法如下：當然，一定要那部遊戲機的RANKING上要有「γ」才能使用，在人物選擇畫面開始輸入，先將浮標移到GARUDA處按五下START；再移到GUILE處按四下START；最後將游標移到D.DARK處按中拳或中腳掣決定，這樣便可以使用有趣的隱藏人物「γ」了。

γ出招表：

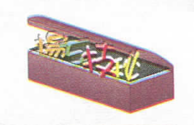
必殺技	
γ HEAD PRESS	↓（儲）↑＋P
γ SOMERSALT KICK	↓（儲）↑＋K
γ SKULLO CRUSHER	←（儲）→＋P
γ SLIDING ARROW	←（儲）→＋K
γ 百裂腳	連按K
γ FINAL PUNCH	按住三個P或三個K不放，然後放手
γ 天魔空刃腳	空中↓＋中K
SUPER COMBO	
γ SUPER SKULLO CRUSHER	←（儲）→←→＋P
γ KNEE PRESS NIGHTMARE	←（儲）→←→＋K
γ DOUBLE SOMERSALT KICK	↙（儲）↘↙↗＋K
γ LESUALU★KANA	↙（儲）↘↙↗＋P


■在人物選擇畫面輸入秘技。


■可以選擇「γ」了。

GARUDA：START × 5
GUILE：START × 4
D.DARK：中拳／中腳


■「γ」的勇姿。



2級勁料 無限增加人物能力值

提供：柯偉強

遊戲：BOUNTY SWORD FIRST
機種：PlayStation

在RPG遊戲之中最重要的是甚甚呢？當然是在戰鬥之中，玩者同時要有不同的能力來補足，不過，如果玩者可以為自己的人物作能力增值的話，便可以在戰鬥中有着絕對的優勢，在《BOUNTY SWORD FIRST》之中，便有着這樣的一個秘技，不過，玩者一定要在「可以轉職」的人身上行，玩者先是要進入轉職畫面，然後在職業表上按着上或下（緊按），再按左或右，這時候，浮標便會到達下方的空白位置，玩者只要選擇這項，人物的基本能力便會上升，這方法可以無限次使用，不過，玩者在再次進入遊戲之前，記緊要再次選擇「一般」的職業。


■在轉職畫面輸入秘技。



■成功到了空白方。

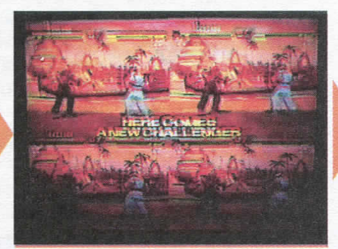

■能力可以無限增大。

1級猛料 打豪鬼、又打豪鬼、再打豪鬼……

遊戲：STREET FIGHTER EX PLUS
機種：街機

在《STREET FIGHTER》系列的對戰格鬥遊戲之中，似乎總是少不了「豪鬼」這個人物的出現，而《STREET FIGHTER EX PLUS》這遊戲亦不例外，不過，這次在《STREET FIGHTER EX PLUS》之中，「豪鬼」的出現方式則是會令玩者感到非常苦惱的，因為一出便是十個的「豪鬼」！對！而這個模式便是稱為「地獄豪鬼MODE」，進入方法如下：先用1P打至「豪鬼」出現；然後由2P向1P挑戰；1P要被2P打敗；之後1P一定要再次挑戰，而當1P打敗2P之後，遊戲便會再由STAGE 1開始重開始，不過這次要打的便是連續的10個「豪鬼」。


■1P要打至「豪鬼」出現。



■2P挑戰1P。



■1P輸了之後復成功。



■要連續打10個「豪鬼」。

3級好料 又有新衫換了！

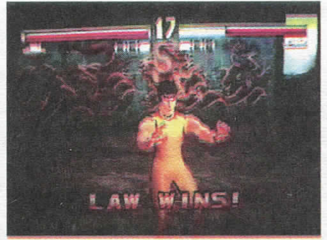
遊戲：鐵拳3
機種：街機

在街機對戰格鬥遊戲《鐵拳3》之中，已出現的隱藏人物已有四個之多了，不過，這些並不是遊戲之中的所有隱藏「東西」，因為在遊戲之中的其中一些人物原來除了有原本的兩種服裝之外，亦同時存在有第3種服裝的，不過並不是每個人物也有的，以現時所知的，只有3人有這「新衫」，他們是英氣攝人的「風間仁」、可愛的小女孩「小魚」和極似李小龍的「LAW」。使用方法是在進入選人畫面後，按着START掣來選以上的人物便可。



■這是「風間仁」的新衫。


■這是「小魚」的新衫（可愛！）。



■這是「LAW」的新衫。



新GAME時間表

PlayStation

6月發售遊戲

20日	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUNDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
	デジカルリーグ	DIGITAL LIQUE(便利店専用)	AQUES	5800日圓	SLG
	FIFAサッカー97	足協足球97	EA VICTOR	5800日圓	SOC
	ソールドアウト	SOLD OUT	SINCO MUSIC	5800日圓	SLG
	BABY UNIVERSE	小小宇宙	SCE	4800日圓	ETC
	パズルアリーナ闘神伝	PUZZLE ARENA鬥神傳	TAKARA	5800日圓	PUZ
	ザルツブルグの魔女	ZARUTSUBURU之魔女	T-DOGS	5800日圓	AVG
	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	6800日圓	SPRG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP DOOZY-J	MEDIA RING	6800日圓	RAC
27日	週刊プロレス監修プロレス戦国伝	摔角週刊監修 摔角戰國傳	KSS	5800日圓	SPT
	TOTAL NBA'97	TOTAL NBA'97	SCE	4800日圓	SPT
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國	BANDAI	6800日圓	SLG
	ネクストキング恋の千年王国 (初回限定版)	NEXT KING戀之千年王國 初回限定版	BANDAI	7800日圓	SLG
	太陽のしっぽ (ザ・ベスト)	太陽之尾(THE BEST)	ARTDINK	2800日圓	ETC
	女神異聞録 ペルソナ (ザ・ベスト)	女神異聞錄(THE BEST)	ATLUS	2800日圓	RPG
	COOL BOARDERS (ザ・ベスト)	COOL BOARDERS	WAVE SYSTEM	2800日圓	SPT
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
	QUIZなないろ虹色町の奇蹟	虹色町之奇跡	CAPCOM	5800日圓	ETC
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	5800日圓	FIG
	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
	ポポロクロイス (ザ・ベスト)	波洛古羅斯物語(THE BEST)	SCE	2800日圓	RPG
	刻命館 (ザ・ベスト)	刻命館(THE BEST)	TECMO	2800日圓	AVG
	タイムクライシス+ガンコン (銃同梱)	TIME CRISIS (連槍)	NAMCO	7800日圓	STG
	リッジレーサーレボリューション (ザ・ベスト)	RIDGE RACER REVOLUTION(THE BEST)	NAMCO	2800日圓	RAC
	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説 (ザ・ベスと)	龍珠Z 偉大的龍珠傳説(THE BEST)	BANDAI	2800日圓	FIG
	テトリス X (ザ・ベスト)	TERTIS X(THE BEST)	BPS	2800日圓	PUZ
	フォーメーションサッカー97~The road to France~	FORMATION足球97~The road to France~	HUMAN	5800日圓	SOC
	STRESSLESS LESSONれすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	4980日圓	PUZ
	OVER BLOOD (ザ・ベスト)	OVER BLOOD(THE BEST)	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	インパクト レージング	IMPACT RACING	COCONUT JAPAN	6800日圓	RAC
6月	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	5800日圓	FIG

7月發售遊戲

3日	エンジェル・ブレード	ANGEL BLADE	ONDEMANTO	5800日圓	SLG
	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	FAMILY SOFT	5800日圓	STG
	沙羅曼蛇デラックスパック プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	5800日圓	STG
	BODY HAZARD	BODY HAZARD	HUMAN	5800日圓	ACT
	EOSイオス	EOS	MICRONET	5800日圓	STG
4日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇'96	SNK	價格未定	FIG
10日	Quest for Fame	QUEST FOR FAME	SCE	價格未定	ETC
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	STG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春	心跳回憶劇場系列 Vol.1 虹色之青春	KONAMI	價格未定	AVG
	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
11日	サガ フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	6800日圓	RPG
	NHL 97	NHL 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
17日	ダービースタリオン	打吡大賽馬	ASCII	6800日圓	SLG
	クロックタワーThe First Fear	CLOCK TOWER THE FIRST FEAR	HUMAN	3800日圓	AVG
	バーチャル飛龍の拳	VIRTUAL飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	マスター オブ モンスターズ	怪獸之王	東芝EMI	5700日圓	SLG
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	5800日圓	STG
	RECIPROHEAT 5000	RECIPROHEAT 5000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
	CAT THE RIPPER-13人めの探偵士-	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
18日	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	雷ヮク機兵ガイブレイブ	雷弩機兵GUYBRAVE	AXELA	5800日圓	STG
	ストリートファイターEX plus¦¥	街頭霸王EX plus α	CAPCOM	價格未定	FIG
	西陣パチンコ天国Vol.2	西陣彈珠機天國 Vol.2	KSS	5800日圓	ETC
	The Bombing Islands	炸彈島	KAMCO	4800日圓	PUZ
24日	Carnage Heart EZ	Carnage Heart EZ	ARTDINK	5700日圓	ETC
	激突 四駆バトル	激突!四驅大戰	COCONUTS JAPAN	5800日圓	RAC
	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	SUN SOFT	5800日圓	ACT
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	5800日圓	SLG
	倉庫番ベーシック	倉庫番PACING	伊藤忠商事	3800日圓	PUZ
	実況パワフルプロ野球' 97開幕版	實況POWERFUL職業棒球97開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
25日	未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	6800日圓	SPT
	チージィ	TEAS	JALECO	5800日圓	STG
31日	スペースインベーダー	太空侵略者	TAITO	2800日圓	STG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	バーチャルボウリング~テンピンアレイの奇跡	VIRTUAL保齡球	日本物產	6800日圓	SPT
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	5800日圓	RPG
上旬	パンツァーバンディット (仮称)	PANZER BANDIT	BANPRESTO	5800日圓	ACT
中旬	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	RALLY CROSS	RALLY CORSS	SCE	5800日圓	RAC
下旬	ナスカーレーシング	NASCAR RACING	SIERRA PIONEER	5800日圓	RAC
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL	BANDAI VISUAL	5800日圓	ACT
	超光速GRAND DOLL (初回限定版)	超光速GRAND DOLL (初回限定版)	BANDAI VISUAL	7800日圓	ACT
	神聖伝MEGA SEED復活編	神聖傳MEGA SEED復活編	BANPRESTO	5800日圓	SRPG
7月	西暦1999~ファラオの復活~	西曆1999年~法魯王之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
	ハード・ブロウ	HEART BLOW	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	DX人生ゲームII	DX人生遊戲 II	TAKARA	5800日圓	TAB
	初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	AVG
	宇宙機動 VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	エルフを狩るモノたち一花札編一	搜獵妖精的傢伙們-花札編-	ALTRON	5800日圓	PUZ
	ロボ・ピット2	ROBO PIT 2	ALTRON	5800日圓	FIG
	プリクラ ゲーメスト ギアーズ Vol.P1	PRIRURA GAMEST GEARS Vol.P1	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	OVER DRIVIN'2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	みんなのGOLF	大家一起打哥爾夫球	SCE	4800日圓	SPT
	NHL オープンアイス (仮称)	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	タイガージャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	バウンダレリーゲート	BOUNDARY GATE	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	BANDAI	6800日圓	SLG
	怪物パラ☆ダイス	怪物天堂	MAKE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	ラングリッサーI&IIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 I&II標準裝	MASIYA	5800日圓	SLG
	ラングリッサーI&IIレギュラーパッケージ	夢幻模擬戰 I&II特別裝	MASIYA	6800日圓	SLG

8月發售遊戲

1日	ウーズ	WIZ	B FACTORY	5800日圓	ACT
	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	5800日圓	ACT
	DARKSEED2	DARKSEED2	B FACTORY	5800日圓	AVG
7日	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語	美少女花札紀行 岩手秘湯戀物語	FOG	5800日圓	TAB
	南方ャト堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	5800日圓	AVG
	アルカノイド-リターンズー	艾卡洛度RETURNS	TAITO	4800日圓	不詳
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	5800日圓	ACT
21日	ぱるてるみゅーず	PASTEL MUES	SOFT OFFICE	4800日圓	不詳
28日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	COOL BOARDERS 2 Killing Session	WAVE SYSTEM	5800日圓	SPT
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092 操兵伝 限定+B125 (純銀製仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版	YUTAKA	9800日圓	RPG
	グラディウス外伝	GRADIUS外傳	KONAMI	5800日圓	STG
29日	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	不詳
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ザ マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
上旬	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SPT
	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
下旬	ワンダー3 ゲーメスト ギアーズ Vol.P2	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
8月	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	4800日圓	ETC
	ガンバレット (仮称)	GUN BALLET (暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG

	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	栄光のセントアンドリュース	光榮之聖安德魯斯	小學館PRODUCTION	5800日圓	SPT
	青龍伝説	青龍傳説	BAP	5800日圓	不詳
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	第一神拳CHANCE ONE'S ARMS	講談社	5800日圓	SLG
	あやかし忍伝くの一番	不可思議忍傳 九之一番	翔泳社	價格未定	SLG
	モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	ETC
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	バトルフォーメーション	BATTLE FORMATION	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	エルフを狩るモノたち一完全版一	搜獵妖精的傢伙們-完全版-	ALTRON	5800日圓	AVG
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG

9月發售遊戲

4日	パロウォーズ	沙鍋曼蛇大戰略	KONAMI	5800日圓	SLG
	スペクトラルフォース	SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
9月	風のノータム	風之羅達姆	ARTDINK	5700日圓	SLG
	B線上のアリス~ALICE on Borderlines	B線上的愛麗斯	講談社	6800 日圓	ETC
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	6800日圓	SLG
	イメージファイト/Xマルチプライ	IMAGE FIGHT/X MULTIPLY	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SCE	5800日圓	RPG
	トラ! トラ! トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	ウキウキ釣り天国~人魚伝説の謎	誘惑釣魚天國 人魚傳説之謎	TEICHIKU	價格未定	SLG
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
	イバラード	依巴拉度	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	プロジェクト·ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	價格未定	ACT
	オールスター麻雀	明星隊麻雀	PONYCANNON	6800日圓	ETC

10月以後發售遊戲

10月	KING OF GAMES (仮称)	KING OF GAMES(暫名)	CLEF	4800日圓	ETC
	スペクトラル タウーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
12月12日	マリア (仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
12月	ハイパーオリンピックインナガノ	超級長野奧運會(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT
	OPTION チューニングカーバトル(仮称)	OPTION TURNING CAR BATTLE(暫名)	MTO	5800日圓	SLG

97年發售預定遊戲

夏	装甲騎兵ボトムズ外伝青い騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳藍騎士物語	TAKARA	5800日圓	ACT
	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
	こちら葛飾区亀有公園前派出所	這裏是葛飾區龜有公園前派出所(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	タクティクスオウガ	TACTICS ORGA	ARTDINK	5800日圓	SRPG
	スターボーダーズ	STAR BOARDERS	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ASH TO ASH (仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング(仮称)	VR鱸魚垂釣(暫名)	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン一幻想大陸戰記一(仮称)	幻想大陸戰記(暫名)	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	G·O·D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	G • O • D pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
	ホームドクター (仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGPハイパーヒート	四驅兄弟WGP HYPER HIT	JALECO	價格未定	RAC
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
	アークザラッド·モンスターゲーム	ARC THE LAD 怪獸遊戲	SCE	價格未定	ETC
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	J'S RACING	J'S RACING	DIGITAL FRONTIER	價格未定	RAC
	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
	ドラゴンボールGT (仮称)	龍珠GT(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
	ムーンライトシンドローム	月夜症候群	HUMAN	價格未定	AVG
	夢·色いろ	夢·色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願-Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	卒業VACATION	卒業VANCATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	ライフスケイプ2ボディバイオニクス~驚異の小宇宙 人体	無限生機2	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
	道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
秋	My Dream~On Airが待てなくて~	My Dream	日本CREATE	5800日圓	SLG
	情熱熱血アスリーツ~泣き虫コーチの日記	情熱熱血田徑 喊饱教練的日記	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国 (仮称)	森林王國(暫名)	ASMIK	價格未定	SRPG
	雀じゃん恋しましょ ラブリーポップ 2 in 1	雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	L.S.D (仮称)	L.S.D.(暫名)	ASMIK	價格未定	ETC
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	價格未定	STG
	メルティランサー Re-inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	價格未定	SLG
	K-1 REVENGE	K-1 REVENGE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2	心跳回憶劇場系列 Vol.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	STAR WINDER	STAR WINDER	J.WING	4800日圓	RAC
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	5800日圓	ACT
	true real fantasy	TRUE REAL FANTASY	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	どきどきシャターチャンス☆~恋のパズルを組み立てて~	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	R?MJ (仮称)	R?MJ(暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	天空のエスカフローネ (仮称)	聖天空戰記(暫名)	BANDAI	6800日圓	AVG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	プリズムコート (仮称)	PRISM CODE(暫名)	富士通電腦系統	價格未定	SLG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ひっと·ばっく (仮称)	HIT BACK(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	5800日圓	不詳
	MOON	MOON	ASCII	價格未定	RPG
	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	價格未定	SLG
	フロントミッション 2	前線任務 2	SQUARE	價格未定	SRPG
	SIDEWINDER2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
冬	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	Lovers Game'S plus (仮称)	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	5800日圓	SPT
	バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	on side (仮称)	on side(暫名)	Tears	價格未定	ETC
	魔紀行 (仮称)	魔紀行(暫名)	ACTIVE ART	價格未定	ETC
97年	RPGツクール3	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ツタンカーメンの遺言 (仮称)	傳説檬面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	デッドリースカイ (仮称)	DEADLY SKY(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	STG
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸(暫名)	KONAMI	價格未定	RPG
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄·碁仙人	真髓·圍棋仙人(暫名)	J·WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	Blaze&blade~Eternal Quest~	Blaze&blade~Eternal Quest~	T&G SOFT	價格未定	RPG
	ジュンクラシック (仮称)	JUN CLASSIC(暫名)	T&G SOFT	價格未定	ETC
	闘姫伝承ANGEL EYES	鬥姬傳承ANGEL EYES	TECMO	價格未定	FIG
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線(暫名)	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	STG
	宇宙のランデヴー~RAMA~ (仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	不詳
	NOEL 2 (仮称)	NOEL 2(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	バウンティソード セカンド	BOUNTY SWORD SECOND	PIONEER LCD	價格未定	SLG

98年發售預定遊戲

春	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	ヒロイン ドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
夏	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
98年	ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
	くえすちょん (仮称)	QUESTION	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクプ ザ キッド (仮称)	爆彈子小子	Tears	價格未定	ACT
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

ヴァーチャパークthe フィッシュ~ブクブクダイバー~	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
MAGIC:THE GATHERING (仮称)	MAGIC:THE GATHERING (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
NIGHTMARE PROJECT YAKAT	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
FLY (仮称)	FLY (暫名)	MDB	價格未定	AVG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1	洛克人超級冒險	CAPCOM	價格未定	AVG
ストリトファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION (暫名)	CAPCOM	價格未定	FIG
ダンジョン&ドラゴンコレクッション	D & D COLLECTION (暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国 (仮称)	西拉薩傳說 黃金之帝國 (暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション (仮称)	飛龍之拳COLLECTION (暫名)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	GAME日本史~天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZARD DREAM	KONAMI	價格未定	ETC
コントラ~レガシーオブウォー~	魂斗羅	KONAMI	5800日圓	STG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2	心跳回憶2 (暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
ミッドナイトラン~ロードファイター2~	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
幻想水穢伝II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	不詳
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
実戦パチスロ必勝法 5	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	價格未定	ETC
10101 (仮称)	10101 (暫名)	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
ザ ワールドマツゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バーチャル リモコン (ヘリポートI)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
NFL GAME DAY	NFL GAME DAY (暫名)	SCE	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
T-MEK	T-MEK (暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
ローカス	LOCUS (暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	價格未定	ACT
アドヴァンスV.G.2	ADVANCED V.G. 2	TGL	價格未定	FIG
BOUNTY ARMS	#NAME?	DATAWEST	6800日圓	ACT
ディレクター (仮称)	DIRECTOR (暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
JUMP KID (仮称)	JUMP KID (暫名)	NEW	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	價格未定	AVG
バトルバグス	戰鬥蟲	電腦工場	5800日圓	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
銃夢 (仮称)	銃夢 (暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
LIPROS (仮称)	LIPROS (暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン~亜人伝~ (仮称)	亞人傳 (暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ·まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
RAYMAN 2 (仮称)	RAYMAN2 (暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
メイン·ローター (仮称)	MING ROTOR (暫名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
DEBUT 21	DEBUT 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
バトルアライアンス	戰鬥異形 (暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
怒·首領蜂	怒首領蜂	SPS	價格未定	STG
VIPER (仮称)	VIPER (暫名)	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー·イ·ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS 1	MAGICAL DROP PLUS 1 ! (暫名)	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる (仮称)	RAPUNZEL (暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館 (仮称)	百魔館 (暫名)	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド (仮称)	名偵探STEEL WOOD (暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ぼのぼーど	火炎艇	AMUSE	價格未定	SPT
テストドライブ (仮称)	TEST DRIVE (暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー·オブ·ケイン (仮称)	LEGACY OF KAIN (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF (仮称)	NHL FACE OFF (暫名)	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々~劇場版	天仙娘娘~劇場版~	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドプラス 2	老虎機完全攻略 世界GUIDE PLUS 2	日本SYSTEM COMPUTER	6800 圓	TAB
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
アザーライフ アザードリームス	LETHAL ENFORCER精裝版	KONAMI	5800日圓	ETC
モンスターコレクション (仮称)	MONSTER COLLECTION (暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
HARD BLOW	HARD BLOW	EA VICTOR	5800日圓	STG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲 (暫名)	ARTDINK	5700日圓	ETC

SATURN

月發售遊戲

20日	Dの食卓 (サターンコレクション)	SATURN COLLECTION-D之食桌	ACCLAM JAPAN	2800日圓	AVG
	A I 囲碁サターン版	AI圍棋SATURN版	ASCII SOMETHING GOOD	6800日圓	TAB
	デジタルアンジュ~電脳天使SS~	電腦天使SS	德間書店INTERMEDIA	5800日圓	SLG
	真·女神転生デビルサマナー (サターンコレクション)	SATURN COLLECTION-真.女神轉生	ATLUS	2800日圓	RPG
	PGA TOUR 97	PGA TOUR 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	AMOK	AMOK	光榮	5800日圓	STG
	ぷよぷよ通 (サターンコレクション)	SATURN COLLECTION-PUYOPUYO通	COMPILE	2800日圓	PUZ
	プラドルD I S C特別編キャンペーンガール'97	偶象DISC特別編 CAMPAIGN GIRL'97	Sada Soft	3000日圓	ETC
	アルバートオデッセイ外伝 (サターンコレクション)	SATURN COLLECTION-艾拔戰記外傳	SUNSOFT	2800日圓	RPG
	わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	わくわく7 (拡張RAM+C D ROM)	WAKUWAKU7(連擴張卡)	SUNSOFT	7800日圓	FIG
	N i G H T S (サターンコレクション)	SATURN COLLECTION-NIGHTS	SEGA	2800日圓	ACT
	サクラ大戦 限定復刻版	櫻大戰 限定復刻版	SEGA	8800日圓	AVG
	サガラリー-チャンピオンシップ·プラス (サターンコレクション)	SATURN COLLECTION-SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS	SEGA	2800日圓	RAC
	SONIC JAM	SONIC JAM	SEGA	4800日圓	ACT
	デカスリート (サターンコレクション)	SATURN COLLECTION-十項全能	SEGA	2800日圓	SPT
	マジカルドロップIII~とれたて増刊号~	MAGICAL DROP III	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	サターンボンバーマン (サターンコレクション)	SATURN COLLECTION-SATURN BOMBER MAN	HUDSON	2800日圓	ACT
	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説 (サターンコレクション)	SATURN COLLECTION-龍珠Z偉大的龍珠傳說	BANDAI	2800日圓	ACT
	MARICA~真実の世界~	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	プリンセスメーカー2 (サターンコレクション)	SATURN COLLECTION-美少女夢工廠2	MICRO CABIN	2800日圓	SLG
	ゼロヨンチャンプDooZy-J Type R	ZERO4CHAMP DooZy-J Type R	MEDIA LINK	6800日圓	RAC
27日	クライムウェーブ	CRIME WAVE	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	STG
	BREAK POINT	BREAK POINT	PACK IN SOFT	6800日圓	SPT

	ワールドエボリューションサッカー	WORLD EVOLUTION SOCCER	ASMIK	5800日圓	SOC
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
	羅媚斗	羅媚斗	EA VICTOR	5800日圓	FIG
	ルナシバースターストーリーMPEG版	LUNAR SILVER STAR STORY MPEG版	角川書店	6800日圓	RPG
	QUIZなないろ虹色町の奇蹟	虹色町之奇跡	CAPCOM	5800日圓	ETC
	提督の決断III	提督之決斷 III	光榮	9800日圓	SLG
	プラドルDISC VOL. 4 黒田美礼	偶像DISC VOL.4 黑田美禮	Sada Soft	3000日圓	ETC
	Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	5800日圓	ACT
	MOON CRADLE	MOON CRADLE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
	WILLY WOMBAT	WILLY WOMBAT	HUDSON	5800日圓	ACT
	政界立志伝~よい国・よい政治~	政界立志傳	BMG JAPAN	5300日圓	SLG
	紫炎龍	紫炎龍	童	5800日圓	STG
	大戦略STRONG STYLE	大戰略STRONG STYLE	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	クレイジーイワン	CRAZY ONE(暫名)	SOFTBANK	5800日圓	不詳
6月	トップアングラーズ~スーパーフィッシングビッグファイト 2~	Top Anglers	NAXAT	5800日圓	ETC

7月發售遊戲

4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト	FIGHTERS HISTORY SYNAMIC	SEGA	5800日圓	FIG
	ファイターズヒストリー・ダイナマイト(拡張RAM+CD ROM)	FIGHTERS HISTORY SYNAMIC(擴張RAM+CD-ROM)	SEGA	7800日圓	FIG
	だいすき	喜歡你	GAGA COMMULICATION	6800日圓	SLG
10日	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 1虹色の青春	心跳回憶劇場系列vol.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
11日	アルバムクラブ~胸キュンセントフォーリア女学院~	ALBUM CLUB	SOCIATE代官山	6800日圓	ETC
	サンダーフォース V	THUNDER FORCE V	TECHNO SOFT	6800日圓	STG
	サンダーフォース V スペシャルパック	THUNDER FORCE V SPECIAL PACK	TECHNO SOFT	7800日圓	STG
	BULK SLASH	BULK SLASH	HUDSON	5800日圓	ETC
	NHL 97	NHL 97	EA VICTOR	5800日圓	SPG
18日	デザエモン 2	設計衛門 2	ATHENA	5800日圓	ETC
	デザエモン 2初回限定マウス パック(仮称)	設計衛門 2 初回限定MOUSE PACK(暫名)	ATHENA	7800日圓	ETC
	マーヴル・スーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	5800日圓	FIG
	リアルサウンド~風のリグレット~	REAL SOUND~風之歉意~	WARP	6400日圓	ETC
	怪盗セイント・テール	怪盗SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
	CAT THE RIPPER-13人目の探偵士-	CAT THE RIPPER-第13個偵探-	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
25日	バーチャコップ2限定バーチァガンセット	VIRTUA COP 2 限定 VIRTUA GUN SET	SEGA	6800日圓	STG
	スレイヤーズろいやる	魔劍美神ROYAL	角川書店	6300日圓	SRPG
	バイオ ハザード(仮称)	BIO HAZARD(暫名)	CAPCOM	5800日圓	AVG
	プラドルDISC VOL. 5 藤崎奈々子	偶像DISC VOL.5 藤崎奈奈子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	出動! ミニスカポリス	出動!迷你裙女警	Sada Soft	價格未定	ETC
	ルパン三世 クロニクル	雷朋三世 編年記	SPIKE	5800日圓	ETC
	ラストブロンクス	LAST BRONX	SEGA	價格未定	FIG
31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
上旬	エンジェル グラフィティ S~あなたへのプロフィール~	ANGEL GRAFFITI S	SOFTVISION INTETRNATIONAL	6800日圓	ETC
下旬	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~(仮称)	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
	プリンセスクラウト	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
	NIGHTRUTH#3 "二つだけの真実"	"NIGHTRUTH#3"兩個的真實""	RAY UP	5800日圓	AVG
7月	同級生2	同級生 2	NEC INTERCHANNEL	7900日圓	SLG
	セガサターン用ワープロセット(デジタルカメラ対応版)	SEGA SATURN專用文字處理套裝(DIGITAL CAMERA對應版)	光榮	36800日圓	ETC
	セガサターン用ワープロ・アップグレードキット(デジタルカメラ対応版)	SEGA SATURN專用文字處理強化套件(DIGITAL CAMERA對應版)	光榮	19800日圓	ETC
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	SLG
	プリルラ ゲーメスト ギアーズ Vol. S1	PRIRURA GAMEST GEARS Vol.S1	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	DX人生ゲームII	DX人生遊戲II	TAKARA	5800日圓	TAB
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	究極タイガーII PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	桃太郎道中記	桃太郎道中記	HUDSON	價格未定	SLG
	ラングリッサーIV レキュラーパッケージ	夢幻模擬戰 IV標準裝	MASIYA	5800日圓	SRPG
	ラングリッサーIV スペシァルパッケージ	夢幻模擬戰 IV特別裝	MASIYA	6800日圓	SRPG
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	マス・デストラクション	終極破壞	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	冒険活劇モノモノ	冒險活劇MONO MONO	翔泳社	價格未定	RPG

8月發售遊戲

1日	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	5800日圓	ACT
	GO III Profesinal対局囲碁	GO III Profesinal對局圍棋	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
7日	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	南方ャト堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	5800日圓	AVG
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
8日	ウーズ	Wiz	B FACTORY	5800日圓	ACT
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
	ぱにくっちゃん-初回限定キァラクターBOX-	緊張小子(初回限定人物BOX)	IMAGINEER	7800日圓	PUZ
	VIRUS	VIRUS	HUDSON	6800日圓	AVG
	古代降霊術　百物語	古代降靈術 百物語	HUDSON	5800日圓	RPG
	DARKSEED 2	DARKSEED 2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	FINALIST	FINALIST	GAGA COMMUNICATION	5800日圓	RAC
	テラクレスタ3D	TERA CRESTER 3D	日本物產	6800日圓	STG
29日	スーパーロボット大戦 F	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
上旬	落ちゲー・デザイナー作ってポン!	做個墜落遊戲!	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	恋のサマーファンタジー in 宮崎 シーガイア	戀之夏天幻想 in 宮崎 SEA GAIA	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
下旬	ワンダー3 ゲーメスト ギアーズ Vol. S3	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.S3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
8月	魔法少女プリティサミー~恐るべし身体測定 核爆発5秒前!	魔法少女 PRETTY SAMY~恐怖的身體測驗!核爆發前5秒!!~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	ガン・フロンティア ゲーメスト ギアーズ Vol. S2	GUN FRONTIER GAMEST GEARS Vol.S3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	プラドルDISC VOL. 6 吉田里深	偶像DISC VOL.6 吉田里深	Sada Soft	3000日圓	ETC
	キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	スーコチャー	SCHWARZSCHILD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG

9月發售遊戲

12日	パチスロ完全攻略(仮称)	老虎機完全攻略(暫名)	日本SYSTEM COMPUTER	價格未定	TAB
	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	全國制服美少女大賽FIND LOVE	DIKEY	4800日圓	ETC
26日	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
上旬	エドワードランディ ゲーメスト ギアーズ Vol. S4	EDWARD RADY GAMEST GEARS Vol.S4	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
中旬	RONDE(ロンド)	RONDE	ATLUS	6800日圓	SRPG
9月	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	イメージファイト & Xマルチプライ ゲーメスト ギアーズ Vol. S5	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY GAMEST GEARS Vol.S5	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	プラドルDISC VOL. 7 麻生香里	偶像DISC VOL.7 麻生香里	Sada Soft	3000日圓	ETC
	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発 ドロンボー完璧版	幻影時光射擊遊戲完全版	BANPRESTO	5800日圓	STG
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	エルフを狩るモノたち一花札編一	搜獵妖精的傢伙們-花札編-	ALTRON	5800日圓	PUZ
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	ACT

10月以後發售遊戲

10月	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	スティープ スロープ スライダーズ(仮称)	STEEP SLOPE SLIDERS(暫名)	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
11月	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス 初回限定2枚組版	FALCOM CLASSIC(初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
	デビルサマナー~ソウルハッカーズ~	惡魔全書~SOUL HACKER~	ATLUS	6800日圓	RPG
12月12日	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
12月	速攻生徒会(仮称)	速攻生徒會(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	AVG
	SuperGT24h	SuperGT24h	JALECO	價格未定	RAC

97年發售預定遊戲

夏	卒業S(仮称)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	DESIRE	DESIRE	IMAGINEER	6800日圓	AVG
	黒の断章	黑之斷章	OZ CLUB	6300日圓	AVG
	セルドナーシルト	ZERTNASHIRRT	光榮	7800日圓	SRPG
	プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろ! 2	日本職業足球聯賽創造職業球會 2	SEGA	價格未定	SLG
	アサルトリグス	ASSUALT RINGS	SOFTBANK	5800日圓	STG
	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮称)	這裏是葛飾區龜有公園前派出所(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	ブルーブレイカー~剣よりも微笑みを~	BLUE BREAKER	HUMAN	價格未定	RPG
	海辺でリーチ	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	Roommate~涼子 in Summer Vacation~	Roommate~涼子 in Summer Vacation~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
	ライフスケイプ2 ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機 2	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
	TACTICS FIGHTER(仮称)	TACTICAL FIGHTER(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
	激突甲子園	激突甲子園	魔法	5800日圓	SPT
秋	雀じゃん恋しましょ ラブリーポップ 2 in 1	雀戀 LOVE REPORT 2 in 1	BOSICO	價格未定	SLG

	AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL PANZER DRAGOON RPG(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	My dream~On Airが待てなくて~	My dream~正等待廣播~	日本CREATE	價格未定	SLG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	價格未定	STG
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	價格未定	AVG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	價格未定	TAB
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	きゃきゃバニー　エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	價格未定	AVG
	ソロ　クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.2	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
	Disc Station SATURN (コンビニ専用)	Disc Station SATURN(便利店專用)	COMPILE	1980日圓	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア(仮称)	美少女雀士大冒險(暫名)	JALECO	價格未定	AVG
	Wizardry ネメシス (仮称)	巫術NEWESIS(暫名)	SHOUEI SYSTEM	價格未定	RPG
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	價格未定	RAC
	DEAD OR ALIVE	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	價格未定	FIG
	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
	R?MJ (仮称)	R?MJ(暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	HOT STEP あいどる (仮称)	HOT STEP IDOL(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	レイヤーセクションII	LAYER SECTION II	MEDIAQUEST	價格未定	STG
冬	七つの秘館戦慄の微笑	七間秘館 戰慄的微笑	光榮	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
97年	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	モトクロス (仮称)	越野電單車賽(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	TAB
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ジュンクラシック (仮称)	JUN CLASSIC(暫名)	T&E　SOFT	價格未定	ETC
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~	銀河公主傳説 3~電光天使~	HUDSON	價格未定	AVG
	ハークスアドベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	ARPG
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	ぷりてい電波ジャック (仮称)	PREATY電波JACK(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
ダービースタリオン・サターン (仮称)	打吡大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
あすか120%リミテッド	ASUKA 120% LIMITED	FAIMLY SOFT	價格未定	FIG
ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂 天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
センチメンタル　グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
モンスターメーカー~ホーリータカー~	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
デジタルピンボール~ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE(暫名)	角川書店	價格未定	RPG
魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
スーパーアドベンシチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	價格未定	AVG
ストリトファイターコレクション (仮称)	街頭霸王COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	FIG
ダンジョン&ドラゴンコレクッション (仮称)	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード 2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎 (仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎(暫名)	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFON II (仮称)	GUNGRIFFON II(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー　オブ　ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻想水穢伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
実況パワフルプロ野球 97 開幕版	實況POWERFUL職業棒球'97 開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
タクティクスフォミュラワン	TACTICS FORMULA 1	THE MAN BREEZE	價格未定	TAB
マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES (仮称)	現代大戰略STRIKES(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2(暫名)	SEGA	價格未定	ETC
ソニック　ザ　ファイターズ (仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
ARENA (仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運 なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝 (仮称)	東京立身出世傳(暫名)	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム (仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀 (仮称)	V.R.麻雀(暫名)	日本物產	價格未定	TAB
未踏峰へ挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スチームパイレーツ (仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ!	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
ダンジョン・マスター (仮称)	DUNGEON MASTER(暫名)	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
かもめ大作戦~女神たちのささやき	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
RAYMAN2 (仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ETC
スタートリング.オデッセイ　1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2　魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
RAMA (仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード (仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク (仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution (仮称)	瞳 Evolutoin(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
ブリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2 (仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール　`96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
クロック (仮称)	CROC!(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
メックウォーリア	MECH WARRIOR 2	ACTIVISION	價格未定	STG
スパイダー (仮称)	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL(暫名)	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG





N64

6月發售遊戲

27日	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	去吧!!麻煩製造者們	ENIX	9800日圓	ACT

7月發售遊戲

18日	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	8900日圓	RAC
7月	雀豪シミュレーション麻雀道64	模擬堆雀豪 麻雀道64	VIDEO SYSTEM	9800日圓	TAB
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋64	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB

8月發售遊戲

1日	麻雀放浪記CLASSIC	麻雀放浪記CLASSIC	IMAGINEER	8900日圓	TAB
7日	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	大盜伍佑衛門～新桃山幕府之舞	KONAMI	8900日圓	ACT
8日	パワーリーグ64	POWER LEAGUE 64	HUDSON	7800日圓	SPT
29日	Jリーグ イレブンビート1997	日本職業足球聯賽 ELEVEN HIT 1997	HUDSON	價格未定	SOC
8月	ドゥーム64 (仮称)	DOOM 64 (暫名)	GAME BANK	價格未定	STG
	ゴールデンアイ007	007金眼睛	任天堂	價格未定	ACT

9月以後發售遊戲

9月	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	ACT
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

夏	3D格闘 (仮称)	3D格鬥 (暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
	魔法聖紀エルテイル (仮称)	魔法聖紀EL TILL (暫名)	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	飛龍の拳シイン (仮称)	飛龍之拳TWIN (暫名)	CULTURE BRAIN	7800日圓	FIG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	8800日圓	ACT
	ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	爆ボンバーマン (仮称)	爆炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
秋	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	8900日圓	SOC
	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	價格未定	RAC
	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	不詳
	シムシティ2000 (仮称)	SIM CITY 2000 (暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	64大相撲 (仮称)	64大相撲 (暫名)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	バーチャルプロレスリングウルトラバトルロイヤル (仮称)	VIRTUAL摔角超級皇家戰 (暫名)	ASMIK	價格未定	SPT
97年	プロ麻雀　極64	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION (仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION (暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	パチンコワールド64	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	TAB
	ゼルダの伝説64 (仮称)	煞爾達傳説64 (暫名)	任天堂	價格未定	RPG
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	フライトシミュレーター	模擬飛行 (暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
	新日本プロレス	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
98年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

ドラキュラ3D (仮称)	惡魔城3D (暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
新・格闘～バトルダンサーズ	新格鬥BATTLE DANCERS (暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	SPT
MOTHER 3 (仮称)	MOTHER 3 (暫名)	任天堂	價格未定	RPG
カービィのエアライド (仮称)	卡比的AIRLIGHT (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クライマー (仮称)	CLIMBER (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	不詳
ゴルフ (仮称)	哥爾夫球 (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ゼルダの伝説64 (仮称)	煞爾達傳説64 (暫名 : 64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー (仮称)	BAKIBUKI (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ボディ　ハーベスト (仮称)	BODY HARVEST (暫名)	任天堂	價格未定	ETC
ヨッシーアイランド64	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT
金田一少年の事件簿 (仮称)	金田一少年之事件簿 (暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	9800日圓	STG
雷のごとく～超高速囲碁～	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
ウェインガレツキーホッケー	WAIN GARAGE HOCKEY (暫名)	GAMEBANK	價格未定	SPT
リーズン (仮称)	理由 (暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ

超級任天堂

7月25日	上海III	上海III	SUNSOFT	4900日圓	TAB
8月8日	上海 万里の長城	上海 萬里之長城	SUNSOFT	4900日圓	TAB
夏	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	7800日圓	SPT
	PARLOR!MINI6パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR！MINI 6彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	4900日圓	TAB
97年	ああっ女神さまっ (仮称)	我的女神 (暫名)	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
未定	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	7980日圓	AVG

PC-FX

6月27日	アルバレアの乙女	艾魯巴尼亞之少女	NEC HE	價格未定	SLG
7月4日	惑星攻撃隊りとるキャッツ	惑星攻擊隊LITTLE CATS	NEC HE	價格未定	SLG
25日	となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG
8月	ああっ女神さまっ!!	我的女神!!	NEC HE	8800日圓	AVG
	アニメフリークFX Vol.5	動畫現像FX Vol.5	NEC HE	7800日圓	ETC
未定	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	MASTERS遥かなるオーガスタ3 (仮称)	MASTER哥爾夫球3 (暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
	ペブルビーチ波濤 (仮称)	波濤哥爾夫球 (暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	みにまむなのにっく	變成最小 (暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
	負けるな魔剣道Z	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
	スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

NEO・GEO

6月27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳 (CD-ROM)	SNK	6800日圓	RPG
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇97 (卡帶)	SNK	價格未定	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇97 (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
	パルスター2 (仮称)	PULSE STAR 2 (卡帶) (暫名)	SNK	價格未定	STG
	パルスター2 (仮称)	PULSE STAR 2 (CD-ROM) (暫名)	SNK	價格未定	STG



飛龍

筆名：飛龍

筆名來由：因喜愛用阿RYU施展空中龍卷旋風腳之故名

興趣：玩遊戲機、看戲、閱讀、聊天

專長：格鬥、建設模擬、動作以及《DOOM》類遊戲（ZAC按：好在只係遊戲啫）

喜歡的遊戲（或系列）：《STREET FIGHTER》系列、《MARIO》系列、《DOOM》系列、《HEXEN》系列

喜歡的遊戲人物：RYU（《街頭霸王》）

婚姻狀況：未婚

入行年數：5年

職責：《GAME PLUS》主編工作

出道作：在《天天日報》寫遊戲情報專欄

以往作品及經驗：在多份書刊及報章撰寫專欄，如《新報》、《快報》、《現代日報》、《天天日報》、《中華英雄》、《龍虎門》等。另外亦參與過另外兩本中文GAME書的籌備工作

代表作：暫時沒有

加入GDM組織的原因：最行貨的理由：覺得有發展機會

對《遊樂誌》的展望：希望能開創新的GAME書市場空間

ZAC私底下無責任短評：WELL，小弟和飛龍的關係好似好複雜。當日他說我們以後有機會合作，想不到現在真的應驗了。與其他《遊樂誌》的編者一樣，他對《遊樂誌》有很大的期望。難得的是，在近期的許多「風風雨雨」中，飛龍亦能收拾心情，盡心盡力的去幹。大家都十分落力，希望能將她攪好。所以《遊樂誌》一定有看頭，信我！

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務





《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意

◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
◆本刊恕不接受本地訂閱
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補　購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂　閱　（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿
郵寄地址（*請用英文正楷書寫*）：＿＿＿＿
本港聯絡人：＿＿＿＿
聯絡人地址：＿＿＿＿
聯絡人電話：＿＿＿＿
支票號碼：＿＿＿＿

□補　購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

□訂　閱

本人欲自第＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（*請在適用方格處加上X號*）

空郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1835.00
□ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
□ 空郵一年（25期）：$2080.00
□ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25期）：$1167.50
□ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1325.00
□ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
□ 一年（25期）：$1350.00
□ 半年（13期）：$702.00